いよいよ稼働！ AQUAPAZZA特集！

平成23年6月30日発行･発売(毎月1回30日発行･発売) 第12巻 第8号 通巻135号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

enterbrain
2011
August
No.135
定価
980yen



吹き荒れるAQUAPAZZA旋風！

ベストパートナーとともに夏を駆け抜けろ!!

●pop'n music 19 TUNE STREET特集!
BEAT MAXIMUM
開発スタッフ&サントラ発売記念インタビュー!
『pop'n music 19 TUNE STREET』

●本誌独自の写真で白熱のライブをリポート!
『GuitarFreaksXG2 Groove to Live & DrumManiaXG2 Groove to Live』

新作

●要注目! 今作では"アレ"が復活!!
鉄拳タッグトーナメント2

●ゲストにあの娘も参戦! コスト変更カードを先行公開!!
LORD of VERMILION Re:2

●ついに新時代へ! 大型バージョンアップ最新情報!
戦国大戦─1570 魔王上洛す─

●新規参戦クラブを大公開!!
WCCFIC 10-11

●最新キャラ変更点紹介&新バージョン情報
MELTY BLOOD Actress Again Current Code Ver.1.05

●単行本記念の総天然色特別版!!
某業界擬人化まんが
えすえぬ家の人々

●三号連続ナコルル特集
第一弾は松竜先生!
ギャルズ♥アイランド ナコルル魂

●電波なメイドさんがおうちにやって来た!?
アルカディアノベル
[桃ノ木アオのムチャぶり]

●プロゲーマーが闘う極意をキミに伝授!
ウメハラコラム

●新企画スタート! まだまだ盛り上がれ
Virtua Fighter5 Final Showdown

●最新バージョンの変更点総まとめ! 新たな戦局を把握せよ!
三国志大戦3 WAR BEGINS

●選手使用感はチェルシーとアトレチコ!!
WCCFIC09-10

攻略1

攻略2

●特別称号「ARCADIA」をゲットせよ!
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

●"3強"を崩すキャラにクローズアップ!
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION
キャラクターランキング

●闘劇2011最新情報をお届け!!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

●生き残るための戦術指南&新ステージ紹介!
ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル

特集

●夏の到来とともに闘劇予選開始!
疑問を確信へと変えてライバルに差を付けろ!!

AQUAPAZZA
愛のタクティクスガイド

●全10キャラクターの詳細な技性能をチェック!
キャラクター技性能最速ガイド

●勝利へと近づくための戦術、戦略がここに!
キャラクター別戦術&連続技ガイド

●AQUAPAZZA独自の戦術をいち早く取り入れろ!
対戦セオリー指南


THE KING OF FIGHTERS
バトルフェスタ
お気に入りのキャラを収集・育成し、世界中の大会を勝ち進め!
今すぐアクセス!

CONTENTS —目次— ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)



©2011 AQUAPLUS
イラストレーター:みつみ美里+甘露樹

No.135
2011 AUGUST

えすえぬ家の人々 出張版 by I K a



特集1 新着続報盛りだくさん! 真夏もぶっ飛ぶ格ゲー満載!!

話題の格ゲーを徹底攻略! 新作情報も!!

特集2 CARD GAME SPIRITS

カードゲーム新バージョンの稼働情報三連発!!

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。

応募締切 2011年7月29日(金)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1


2


14


15


7


11


17


18


1 PSP版「ダライアスバースト」(タイトー提供) **2名**
2 『ダライアスバーストAC』ZUNTATAオリジナルサウンドトラック (タイトー提供) **2名**
3 『ダライアスバーストAC』オリジナルボールペン」4色セット (タイトー提供) **2名**
4 『ダライアスバーストAC』店頭用ポスター (タイトー提供) **2名**
5 『ダライアスバーストAC』iPhone3 / 3GSカバー (タイトー提供) **3名** ※絵柄は選べません。
6 『ダライアスバーストAC』iPhone4カバー (タイトー提供) **3名** ※絵柄は選べません。
7 『ダライアスバーストAC』携帯電話ソーラーチャージャー (タイトー提供) **3名**※絵柄は選べません。
8 『ダライアスバーストAC』ロケテプレゼント用シール (タイトー提供) **1名**
9 『スペースインベーダー』エコバック (タイトー提供) **2名**
10 wac&PONサイン入り「pop'n music 19 TUNE STREET original soundtrack」(コナミデジタルエンタテイメント提供) **2名**
11 ハイドロ+ワンピースオリジナルホルダースタンド 限定セット+シェーブガード オリジナルワンピース缶セット (シック提供) **2名**
12 那須ハイランドパーク入園招待券(那須ハイランドパーク提供) **5組10名**
13 松竜先生直筆サイン色紙 (編集部提供) **1名**
14 カプコンヒーローズカレンダー 2012 (カプコン提供) **3名**
15 カプコンガールズカレンダー 2012 (カプコン提供) **3名**
16 『スパⅣ AE』特別称号「アルカディア」(カプコン提供) **100名** ※応募の際はP026をご覧ください。
17 プレイステーション・ポータブル(編集部提供) **2名**※色は選べません。
18 ニンテンドーDSi LL(編集部提供) **2名**
19 特製図書カード(編集部提供) **10名** ※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



充実の18ページ大特集スタート! 覇権を握るのは!?

アクアパッツァ AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH

AQUAPLUS × EXAMU

美少女ゲームメーカーアクアプラスと、格闘ゲームの雄エクサムが手を組んだ珠玉の完全新規タイトル『アクアパッツァ』。始めるなら今しかない!

アクアパッツァ
- ■メーカー：アクアプラス　開発:エクサム
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2011年6月22日(稼働中)
- ■使用基板：TAITO TypeX2
- ■ネットワーク：NESiCAxLive



ファン垂涎の特典が盛りだくさん!

NESICAカードを登録しよう!

NESICAカードを登録すると、レア待ち受け画像や戦績の履歴が残るなど、普通にプレイするだけでは入手できないさまざまな特典、恩恵が受けられる。また、同じ『アクアパッツァ』をプレイする仲間たちとチーム（パーティ）を結成できるため、一人だけでは味わえない楽しみも感じられるのだ。このNESICAカードはアミューズメント施設にて購入可能で価格は300円。使用回数制限が無く、使用キャラクターを変更するごとに購入する必要も無い。また、サイトへの登録も携帯、パソコンのどちらでも可能なので、ぜひとも登録してみよう。

レア待受画像をゲットしよう!



ポイント1 プレイヤーネームを登録して戦績を保存

NESICAカードを使ってプレイヤーネーム登録すると、自分の勝敗数、勝率などが確認できる。また、使用キャラごとに強さを数値化したVP（ヴィクトリーポイント）、キャラへの愛が数値化されたLP（ラヴポイント）というポイントがあり、条件を満たすごとに増加していく。



VPは自分よりもポイントが高いプレイヤーを相手にした時ほど、勝利時にポイントが増える。

カード使用で閲覧できる内容
- ●ユーザーネーム
- ●ホームゲームセンター
- ●所属地域
- ●VP（ヴィクトリーポイント）
- ●LP（ラヴポイント）
- ●ランク
- ●勝率
- ●勝敗数
- ●称号
- ●所持ゴールド

ポイント2 パーティを組んで仲間をつくろう

NESICAカードを登録した仲間たちと、パーティを組むことも魅力の一つ。パーティメンバーのVP、LPの合計値であるパーティポイントを競い合い、仲間たちと全国ナンバー1のパーティを目指そう。



パーティーを組むことで登録、閲覧できる内容
- ●パーティの名称
- ●パーティのアイコン
- ●ホームゲームセンター
- ●登録している地域
- ●パーティポイント（VP、LP）
- ●パーティに登録しているメンバーの情報

ポイント3 称号や特別カラーが入手できる

プレイを続けて特別な条件を満たしたり、ゴールドを溜めると、称号やレアカラーを入手できる。称号には、各キャラに関するもの、プレイヤーランクの上昇で取得できるもの、キャラ愛を示すもの、汎用的なもの、ゲーム中に特定の条件を満たすことで取得できるものなど、さまざまな種類が存在するのだ。二つの称号を組み合わせて、ほかのプレイヤーにアピールしよう。

称号で自己主張!



キャラに関する称号は、環の「環」、「タマ姉」、「ガキ大将」や、このみの「このみ」、「このみん」、「かわいい妹分」などがある。プレイヤーランクに関する称号は、「アマチュア」、「一等兵」、「宇宙一」など強さを締めるもの、キャラ愛は「俺の嫁」、「萌え」など見逃せないものばかりだ。

レアカラーでアピール!!



生徒会長まーりゃん先輩がストーリーモードに登場!?



『アクアパッツァ』のアーケードモードをプレイすると最初に登場する一枚のイベント絵。そこにいるのは、あの「まーりゃん先輩」!『ToHeat2』のキャラクターの中でもとびきり破天荒で謎に包まれた彼女が、今作にも何らかの形で参戦するのか!?

特殊表記の見方 【 】内はコンビネーションスマシュや連打キャンセルでのつなぎ、Nはレバーニュートラル、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、AA<N+D>、AA<←or→+D>はアクティブアシスト発動、A-HITはアクティブアシストの攻撃がヒット、{ }は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。



『アクアパッツァ』初心者はここからスタート！

Let's Play『アクアパッツァ』

『アクアパッツァ』はアーケードでは久しぶりに登場した完全新作格闘ゲーム。新規タイトルゆえにどのプレイヤーもスタートラインは同じ。久しぶりに格闘ゲームをプレイしようと考えている人たちにも優しい簡単操作と、分かりやすいゲーム性が魅力の一作。一見難しそうに見えるシステム面も、ある程度その内容を理解してしまえば単純で簡単。今まで格闘ゲームで遊んだことがあるプレイヤーならば違和感なく対戦を始められるはずだ。

まずはプレイするうえで基本かつ重要となる、『アクアパッツァ』独自のパートナーアシストとアクティブエモーションシステムをここで解説！　見た目から受ける印象ほど複雑ではないので、ここで知識を身に着けてからプレイしてみよう。



原作のお気に入りキャラを自由に動かせるのが本作の魅力。まずはプレイしてみよう。

パートナーを選択していざ闘いのフィールドへ！

使用するプレイヤーキャラを選んだら、次は闘いをサポートするパートナーの選択画面。この九人は各キャラごとに二つ（由綺、理奈は一つ）の特徴的な必殺技「パートナーアシスト」と呼ばれるものを持っている。それぞれの特徴を理解して、プレイヤーの性能と相性が良いものを選択していこう。なお、パートナーには「追従」、「待機」、「特殊」の三種類の移動タイプがあり、「追従」はプレイヤーキャラを追いかけるように移動、「待機」は画面の定位置で待機して攻撃指示を待っている。

パートナーアシストを使用するには画面左上にある「パートナーゲージ」と呼ばれるゲージを消費する。パートナーアシストを使うとアイコンが灰色になり一定時間使用不能に。ゲージは時間経過で回復するが、その時間は技によって異なり、使用可能になるとカラー状態に戻る。

パートナーゲージの見方



使用可能　使用不可

初心者オススメパートナー！

パートナーをだれにするか悩んだら、ひとまず皐月を選択しよう。皐月は攻撃発生が早い「メイ・ブラスト」（N＋D）、接近に役立つ「五月雨ファイヤー」（←or→＋D）と、だれでも活用できる必殺技が備わっている。パートナーゲージの回復も早く、パートナーアシストの使い方を学びやすいのだ。



N＋Dは攻撃のスキのフォローやけん制に役立つ。ゲージの回復速度も非常に早いのだ。



「五月雨ファイヤー」を出しつつジャンプ攻撃で接近。遠距離戦時の足止めにも重宝するぞ。

湯浅 皐月
CV:釘宮理恵　射撃／追従

「メイ・ブラスト」（N＋D）は前方に弾丸を1発発射する。攻撃発生が早く固めなど用途が多い。「五月雨ファイヤー」（←or→＋D）は、攻撃発生が遅くしゃがみ状態の相手には当たらないが、5発連続で弾丸を発射する。

高瀬 瑞希
CV:茶山麻子　打撃／待機

「昇天ナックル」（N＋D）は地上付近にいる相手の場所に行くと、強力な空中ガード不能のアッパーで空中へ吹き飛ばす。「トルネード跳びヒザ蹴り」（←or→＋D）は攻撃発生が速く、ヒットすると壁バウンドを誘発する。

ラスティ
CV:植田佳奈　打撃／追従

「爆砕」（N＋D）は前方へ飛び跳ね、地面をハンマーでたたく。攻撃発生は遅いものの威力が高く、ダウン追い打ちに使える。「ハンマー投げ」（←or→＋D）は攻撃発生、持続時間ともに優秀だが、ラスティ自身の移動の遅さが弱点か。

オクタヴィア
CV:田中理恵　万能／追従

「ヴェリタス」（N＋D）はオクタヴィアの目の前に多段ヒットする光の弾を繰り出す。攻撃判定が大きいのでけん制や固めに。「閃凛斬」（←or→＋D）はすさまじいスピードで前方へ突進して攻撃。ヒットすると相手をダウンさせる。

ウルトリィ
CV:大原さやか　射撃／待機

「ルアナント・クス・トゥスカイ」（N＋D）は攻撃発生は遅いものの、相手の位置をサーチして雷を落とす。「イェタエン・フム・トゥスカイ」（←or→＋D）はプレイヤーキャラの周りに相手を強制的に遠ざける風を発生させる。

カミュ
CV:釘宮理恵　射撃／待機

「エイヌェ・ヒム・トゥスカイ」（N＋D）は上空からナナメ下方向に火弾を発射。ダウン追い打ちになるため連続技にも◎。「一緒に遊ぼうよ♪」（←or→＋D）は、黒い霧を相手の頭上にただよわせてジャンプを防止する。

十波 由真
CV:生天目仁美　打撃／待機

「チャリンコ落下」（N＋D）は画面の4分の3程先の位置に由真が乗ったチャリンコが落下。位置は特定されるが奇襲に有効だ。「チャリンコ突撃」（←or→＋D）は後方から自転車に乗った由真が突進。けん制やダウン追い打ちに使おう。

森川 由綺
CV:平野綾　補助／特殊

由綺はDを押すとライブがスタートし効果が発動。発動中は画面中に氷が降り注ぎ、さらに立ちC→立ちAのようにコンビネーションスマッシュが自由に出せるようになる。また、相手の好感度が低下するという強力な効果も。

緒方 理奈
CV:水樹奈々　補助／特殊

理奈も由綺同様、Dを押すと効果が発動してライブスタート。プレイヤーキャラに分身が付き、通常技を出したときのみ追従して攻撃を放つ。また、好感度が上昇する効果があり、曲の最後には画面中に攻撃判定のある爆発が発生する。



Dボタンを押すとパートナーが攻撃を開始。技によって攻撃性能は大きく異なる。まずは自分のプレイに合ったパートナーを見つけよう

特殊表記の見方　Aは弱攻撃ボタン、Bは中攻撃ボタン、Cは強攻撃ボタン、Dはパートナーボタンをそれぞれ入力。A版／B版／C版は、ボタンによって性能が変化する必殺技などのボタンに対応した技を指す。+はその前に表記されたレバー入力を終えたあと、続くボタンを入力。（空中可）は地上・空中のどちらでも使用できる。コマンドは自キャラクターが右向きのもので表記。

好感度を高めて攻撃&防御力をアップ

アクティブエモーションシステムとは、闘いの中で取った行動によってプレイヤーキャラの好感度が上下する画期的システム。攻撃を出したり、前方ジャンプやフロントダッシュ、ステップで進むと好感度は上昇し、逆に後方に下がったり相手の攻撃をガードすると低下する。好感度上昇時に得られる恩恵は高いので、積極的に前へ出ることが重要なのだ。



好感度が下がっている(キャラアイコンが青)の状況は、相手の攻撃をガードし続けるとガードがクラッシュしてしまう。



高　通常　低

好感度上昇中

攻撃力、防御力、パワーゲージ増加量アップのといった恩恵が。さらに一部必殺技の演出、ダメージが上昇、単発攻撃ヒット時(ガード時は変化無し)ののけぞり時間が延びる。

好感度低下中

攻撃力、防御力、パワーゲージ増加量ダウン。

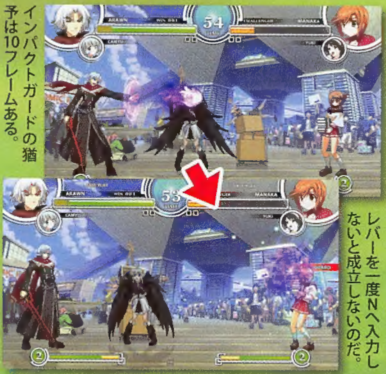
これだけは覚えよう! アクティブエモーションシステムの基本中の基本!

- ●攻撃を出すと好感度アップ。攻め続けるとさらにアップ!
- ●攻撃をガードすると好感度ダウン。逃げ続けるとさらに好感度がダウン!

インパクトガードで好感度の低下を回避

攻撃が当たる寸前にレバーを←or↙に入れてガードに成功すると、インパクトガードが成立。このインパクトガードはガードクラッシュ、好感度低下、削りダメージを防止できる。

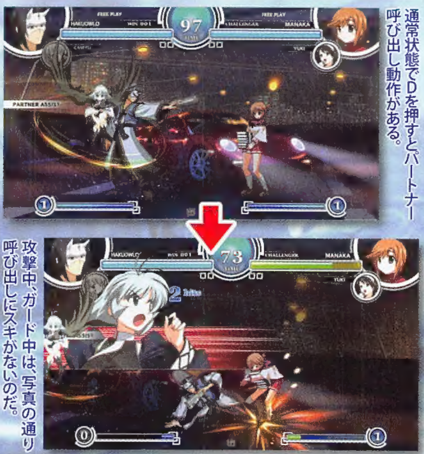
インパクトガードの猶予は10フレームある。



レバーを一度Nへ入力しないと成立しないのだ。

アクティブアシストとパッシブアシストを使いこなせ!

パートナーアシストが使用できるのは通常状態のほかに、アクティブアシスト、パッシブアシストという二種類の発動方法も存在する。自分の攻撃動作中にパートナーアシストを発動するアクティブアシストは連続技や連係の強化に役立つシステム。一方、相手の攻撃のガード硬直中にパートナーアシストへ攻撃要請をするパッシブアシストは、相手の連係を切り返すのに役立つのだ。どちらもパワーゲージを1本消費するが、パートナーを呼び出す際の予備動作が無いため、連続技や反撃などさまざまな局面で応用できるぞ。



通常状態でDを押すとパートナー呼び出し動作がある。

攻撃中、ガード中は写真の通り呼び出しにスキがないのだ。

相手のパートナーを狙え!

パートナーは攻撃を開始するとダメージを受けるようになる。パートナーに攻撃を当てれば攻撃を止められるうえ、パートナーが使用可能になるまでの時間が遅くなるのだ。



スキあらば相手のパートナーを攻撃しておくこと。

アクティブアシストで攻撃をフォローする!

攻撃動作中にパートナーを呼び出すアクティブアシストは、自分の攻撃後にパートナーが攻撃を仕掛けるため、より強力な連係を組み立てるのに重宝する。また、自分の攻撃がヒットしたときにタイミングよくパートナーを呼び出せば、二人で協力しながら連続技を決められるのだ。

スキのフォローに使う



このみの「カバンあっぱー!」はガードされると反撃を受けやすい。だが、タイミングよく皐月の←or→+Dを押すと、スキをフォローするようにパートナーが攻撃してくれる。

連続技に組み込む



このみの立ちCがヒットしたあとに皐月のN+Dを出すと見事連続ヒット! さらにこのみがダッシュして相手を追いかけたあとに攻撃すれば、さらに連続技をつなげられるのだ。

パッシブアシストで相手の攻めをふせぐ!

パッシブアシストはガード硬直中にパートナーアシストを発動するシステム。通常のガードキャンセル系の行動とは異なり、プレイヤーキャラのガード硬直を軽減するわけではないので注意。パートナーが攻撃を受けないようなタイミングで発動するのが、このシステムを使いこなすカギだ。

相手の攻めを切り返す



ウルトリィ選択時は相手の連係中にパッシブアシストを発動してガードする。一定時間相手の攻撃をしのぎきるとウルトリィの攻撃が発動するので、逆に攻勢を仕掛けるチャンスとなる。

確定反撃に活用



攻撃発生が早い技を持つパートナーアシストの使用時は、反撃能力が大幅にアップ! ハクオロのC「風陣扇」はスキが小さい技だが、パッシブアシストを活用すれば容易に反撃できるのだ。

主要技紹介



1 しゃがみB／リーチがそこそこ長く使いやすい下段技。スキが膨大なのでガードされたら「風陣扇」につないでフォローしよう。
2 「返し扇」／立ちBから派生し、下段ガード不可能でガード崩しに役立つ。しかし立ちBは発生が非常に遅いので有利な状況でのみ使おう。ちなみに、立ちBガード後の状況は五分だ。
3 立ちC／斜め上を攻撃する対空技。攻撃判定は強力だが、攻撃発生前にやられ判定が突出するため、早だしの跳び込みにはつぶされやすい。
4 「風陣扇」／A版は発生が早く、しゃがみBから連続ガードになる上に、ガードされても若干不利程度と優秀。B版はガード時微有利でヒット時に浮かせて追撃できる。発生は遅いが、好感度が高い状態ならしゃがみB単発から連続ヒットするぞ。C版は二段技に変化。二段目前に無敵技で割り込まれてしまう点は要注意。また、スキが大きく、画面端では反撃を受けやすい。空中版は斜め下に風を起こす。空中の相手にカウンターヒットさせると、地面バウンドを誘発し、C「おとーさん!」で追撃可能だ。
5 「おとーさん!」／画面外からムックルを突進させる飛び道具。A、B版はプレイヤーの背後から、C版は相手の背後から突進し、A→B→C版の順に発生が遅くなる。ムックルが出現すると必ず攻撃判定が発生するため、地上けん制技として強力。なお、ムックルが画面から消えて約1カウントの間は使用不可能なので注意しよう。
6 「トンブルチの軟膏」／9カウント弱の間、投げ以外の攻撃を一発だけ耐える。同じ自己強化技である「羽蝶扇」は発動後、打撃を当てると毒効果で相手の体力を徐々に減らす。効果は相手体力を1/10減らすかハクオロが攻撃を受けた時点で切れる。
7 「おとーさん、助ける!」／長い無敵時間があり切り返しに役立つ。発生の遅さが難点か。
8 「連舞扇衝」は発生前に無敵が切れる。ガード時はアクティブアシストでスキをフォローしよう。ヒット時は「風陣乱扇」～「皇陣扇」へと派生可能。
9 「ヤツモロロの薬湯」／8カウント強の間、体力が回復。最大で体力の1/4ほど回復するが、体力が半分に到達するか攻撃をくらうと効果が切れる。
10 「ウィツァルネミテア」／発生がそこそこ早い高威力の無敵技。空中ガード可能なのが欠点。

この技が勝負の決め手! 「流舞扇」

超必殺技とスプラッシュアーツ以外の打撃攻撃を受け止める当て身技で成功時は相手を後方に投げ付ける。A版は空中技、B版は上段技と地上中段技、C版は下段技を受け止められる。当て身判定はすぐには発生しないので、起き上がりに攻撃をきっちりと重ねられると潰されてしまうことに注意しよう。


当て身後はアシストを絡めた追撃が強力。画面端背負いなら「ウィツァルネミテア」も入る。



高性能な必殺技を備えた立ち回れるパワーキャラ!

Text:ガーくん

ハクオロ CV:小山力也

全体的に高性能な必殺技がそろっているハクオロ。毒効果やスーパーアーマー効果を付加する超必殺技などもありほかのキャラクターには無い戦法で闘えることは大きな魅力といえるだろう。

オススメパートナーキャラクター


高瀬 瑞希　十波 由真

連続技の火力底上げになる高瀬瑞希が最もおすすめ。立ち回りを強化したいなら、十波由真を選ぶのもありだ。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	返し扇(かえしおうぎ)	立ち中攻撃ヒットorガード後にB	
特	大ジャンプ	↓↑	
必	風陣扇(ふうじんせん)	↓↘→+攻撃(空中可)	C
必	流舞扇(りゅうぶせん)	→↓↘+攻撃	←+C
必	おとーさん!	↓↙←+攻撃	→+C
超	羽蝶扇	↓↙←↙↓↘→+AB	←+AB
超	トンブルチの軟膏	↓↘→↘↓↙←+AB	
超	おとーさん、助ける!	↓↙←↓↙←+AB	→+AB
超	連舞扇衝(れんぶせんしょう)	↓↘→↓↘→+AB	AB
超	└風陣乱扇(ふうじんらんせん)	↓↘→↓↘→+AB	AB
ス	ヤツモロロの薬湯	↓↓↓+BC	BC
ス	皇陣扇(こうじんせん)	風陣乱扇中に ↓↘→↓↘→↓↘→+BC	BC
ス	ウィツァルネミテア	B・A・↓・C・C	↓+BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ



圧倒的な破壊力を持つ技で敵を一刀のもとに斬り捨てろ！

カルラ CV:田中敦子

地上技の振りはやや重く感じるものの、使いやすいジャンプと素早いダッシュを持ち、機動力の面では優れているカルラ。通常技の扱いにくさは特殊技の「轟牙」でカバーだ。

オススメパートナーキャラクター



湯浅 皐月　森川 由綺

連続技やスキのフォローに便利な扱いやすい皐月、特殊な連係が可能な由綺がオススメ。由綺は発動中に「轟破」を利用したループ連係が強力。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	轟牙（ごうが）	ダッシュ中に攻撃ボタン	
特	空中投げ	（空中で）相手に接近して→＋C	
必	裂破（れつは）	↓↘→＋攻撃	C
必	激砕（げきさい）	→↓↘＋攻撃（空中可）	→＋C
必	手が滑りましたわ	↓↙←＋攻撃	←＋C
超	焔裂破（ほむられっぱ）	↓↙←↙↓↘→＋AB（空中可）	AB
超	剛覇刃（ごうはじん）	↓↙←↓↙←＋AB	←＋AB
ス	裂震爆焔渦（れっしんばくえんか）	→↘↓↙←→＋BC	BC

特：特殊技　必：必殺技　超：超必殺技　ス：スプラッシュアーツ

主要技紹介



1ジャンプB／下方向への攻撃判定が強くめくりが狙えるため、跳び込みに向いている。ジャンプCはリーチに優れた攻撃で、カウンターヒットすると地面バウンドを誘発する。そのほか通常技の中ではしゃがみBが優秀で、頭上への攻撃判定が強く対空に使いやすい。立ちCはガードされても反撃が受けにくく、けん制や暴れつぶしに使いやすい。

2空中投げ／全キャラ中唯一空中投げを使える。相手をつかんで地面にたたきつけ、ダウンさせる。

3「烈破」／地面を隆起させる飛び道具。A版が最も攻撃発生が早い代わりに射程が短く、逆にC版は攻撃発生が遅い代わりに射程が短い。スキが少ないので、通常技ガード時のフォローや、ダウン追い打ちを利用した連続技に組み込もう。

4「激砕」／小さくジャンプしながら地面を刀でたたきつける中段攻撃。発生は遅いものの、ガードされてもスキがなく、ヒット時は相手を浮かせられるため、奇襲や連係に組み込むのが効果的。なおボタンによって移動距離が異なり、A版が最も短くC版が長い。空中版は一度空中で停滞してから攻撃する動作で、相手の対空技のタイミングを狂わせる効果がある。空中での停滞時間はA版がいちばん短く、C版が長くなっている。

5「手が滑りましたわ」／避け動作から酒瓶で攻撃する必殺技。A版は避け動作のみ、B版は上半身無敵で避けた直後に攻撃を繰り出す。C版は避けている動作中は全身無敵で、B版より攻撃発生が遅い。なお、B版は攻撃発生が早さを活かして、A轟牙やしゃがみB空中ヒット後の追撃にも使える。

6「焔烈破」／刀で地面をたたくと同時に巨大な衝撃波をくり出す。攻撃発生直前まで無敵時間が持続するので、相手の連係に対する割り込みに活用できる。A攻撃からつながるほど攻撃発生が早く、連続技にも組み込みやすい優れた超必殺技だ。ダウン追い打ちにも活用できるぞ。

7「剛覇刃」／攻撃発生前に攻撃を受けてものけぞらない、スーパーアーマー効果がある打撃技。空中へ浮かせた相手への追撃に使った場合、打点によってダメージが三段階に変化する。

8「烈震爆焔渦」／攻撃発生が早く、「剛覇刃」同様に各種B攻撃やA版「轟牙」から連続ヒットするスプラッシュアーツ。連続技に組み込んでいこう。

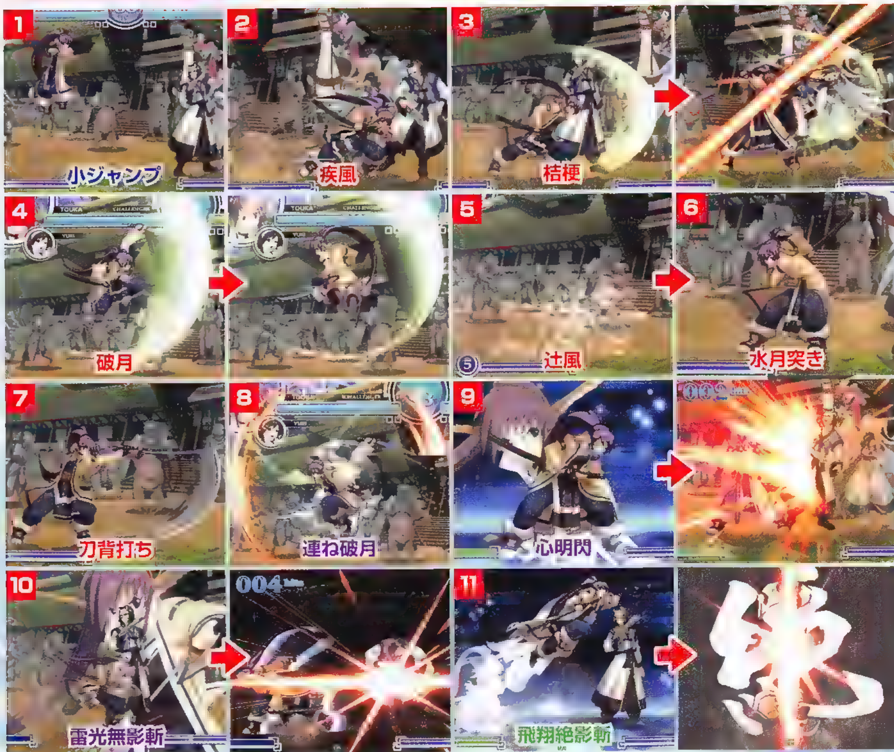
この技が勝負の決め手！「轟牙」

特殊技の「轟牙」は、ダッシュ中にボタンを押すことで出る特殊技。攻撃判定が自身の前方寄りなので、相手のしゃがみ攻撃を潰しつつ接近、攻撃できる。Aで出した場合のみ必殺技でのキャンセルが可能だ。また、通常技から→→＋攻撃ボタンでキャンセルして出すことも可能。連続技のパーツとしても優秀だ。



やや離れた位置からの奇襲も強力。アクティブアシストを使えば攻めを継続することも可能だ。

主要技紹介





うたわれるもの

Text:ゲンちゃん

トウカ CV:三宅華也

刀を使った攻撃を得意とするトウカは、通常技のリーチに優れているのが特徴。ただし、C攻撃は大振りなので、いかに空振りしないよう間合いを調節して活用していくかがカギとなる。

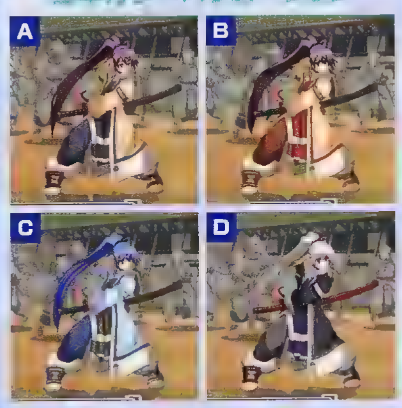
オススメパートナーキャラクター



湯浅 皐月　緒方 理奈

トウカは強攻撃のスキをフォローできるパートナーが最優先。理奈は「SOUND OF DESTINY」の特殊な効果を利用したラッシュが強力だ。

基本カラーバリエーション



1「小ジャンプ」／通常のジャンプより低い軌道で飛び跳ねる。着地際に硬直が生じるので注意。

2「疾風」／立ちC、しゃがみCを当てた瞬間に→→を入力すると、硬直をフォローするように前方へダッシュする特殊技。ヒット、ガード問わずダッシュ後の硬直差はトウカ側が不利で、立ちCよりしゃがみCのほうがより不利な状況に陥る。

3「桔梗」／踏み込みつつ刀で攻撃する。ヒット時のみ攻撃ボタンを追加入力すると三回まで追撃が可能でタイミングよくボタンを押すとジャスト入力となり、三発連続で成功させると壁バウンドが誘発。さらにABボタンを入力することで超必殺技でキャンセルも可能になる。

4「破月」／空中で身を翻しながら刀で攻撃する。攻撃発生が早くしゃがみガードが不可能なので、低空で出せば高速の中段攻撃として活用可能。

5「辻風」／姿を消しつつ瞬時に移動する。ボタンによって移動パターンが変化し、A版はその場、B版はわずかに前方、C版は大きく前方へ移動。姿を消している間は無敵状態で相手を通り抜ける効果がある。追加技の「水月突き」へ派生可能だ。

6「水月突き」／刀の柄で攻撃。ガード方向を惑わすのに使えるが、ガードされたときのスキは大きい。

7「刀背打ち」／刀を振り上げて相手のしゃがみガードをクラッシュさせる。弱から強になるにつれて発生は遅くなるが、その分相手の硬直も延長される。パートナーと組み合わせて追撃を狙おう。

8「連ね破月」／「破月」の強化版とも呼べる超必殺技で、空中でなんども回転しながら攻撃する。ジャンプAで相手のジャンプを迎撃したときの追撃に。

9「心明閃」／相手の攻撃を受け止めると反撃する当身技。当身判定が発生するまでにスキがないので、相手の攻めを切り返すのに使える。また眼の前で使うと投げ技としての性能も発揮するが、カットイン演出を見てからジャンプで回避されてしまう。

10「雷光無影斬」／前方への突進攻撃がヒットすると、さらに追撃を加える乱舞系超必殺技。攻撃発生後まで無敵があり、連続技にも組み込みやすい。

11「飛翔絶影斬」／ナナメ上方向への突進技が当たると、特殊な演出へと移り追撃を加える。無敵時間があり、相手を浮かせたあとの追撃に使えるが、空中ガード可能なので対空に使う場合は注意。

この技が勝負の決め手！ リーチが長い各C攻撃

立ちC、しゃがみCは地上戦の主力。ただし、空振り時のスキは[illegible]なので、ジャンプで飛び越えられると危険なので注意。[illegible]。小ジャンプから出し、[illegible]として強力だ。立ちCは[illegible]にヒットさせると吹き飛ばす効果があるので、ヘヴィスマッシュや「雷光無影斬」で追撃しよう。



	技名	コマンド	シンプルモード
特	小ジャンプ	↑（短く入力）	
特	疾風（はやて）	地上強攻撃ヒット中に→→	
必	桔梗（ききょう）	↓↘→＋攻撃 ヒット中に攻撃ボタンで 3回まで追加攻撃可能	C
必	破月（はげつ）	（空中で）→↓↘＋攻撃	C
必	辻風（つじかぜ）	→←→＋攻撃	→＋C
必	└水月突き（すいげつづき）	辻風中に攻撃ボタン	C
必	刀背打ち（とうはいうち）	↓↙←＋攻撃	←＋C
超	連ね破月（つらねはげつ）	（空中で）→←↙↓↘→＋AB	AB
超	心明閃（しんみょうせん）	←↙↓↘→←＋AB	←＋AB
超	雷光無影斬（らいこうむえいざん）	↓↙←↙↓↘→＋AB	AB
ス	飛翔絶影斬（ひしょうぜつえいざん）	↓↙←↙↓↘→↗＋BC	BC

特：特殊技　必：必殺技　超：超必殺技　ス：スプラッシュアーツ

TOUGEKI SPIRITS

扱いやすい通常技と必殺技を併せ持つ バランスのいいイケメン魔王



Text:よるよる

アロウン CV:大川透

高性能な通常技を持ち、どの距離でも標準以上の強さを発揮できるのがアロウンの強み。アロウン独自の相手のパワーゲージを吸収する技は、使いどころ次第では絶大な効果を発揮するぞ。

オススメパートナーキャラクター



立ち回りの強化を狙うなら飛び道具が強力なカミュ、しゃがみCや立ちCを使った攻めを強化したいならフォローに便利な皐月を選ぶといい。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	魔王のカリスマ	パートナーの攻撃力アップ	
必	ニグレド	↓↘→+A	C
必	アルベド	↓↘→+B	
必	ルベド	↓↘→+C	
必	天破斬	→↓↘+攻撃	↓+C
必	柔破斬	↓↙←+攻撃	→+C
必	└鋼破斬	↓↙←+攻撃	C
超	金剛斬	↓↘→↓↘→+AB	↓+AB
超	魔法狩り	↓↙←↓↙←+AB	←+AB
超	戦鬼	↓↓↓+AB	AB
ス	神破斬	→↘↓↙←→+BC	BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

主要技紹介



1立ちA／アロウンの通常技の中で、攻撃発生が最も早い。密着での反撃や割り込みとして使おう。

2立ちB／リーチが長く、必殺技でキャンセルが可能。立ちAやしゃがみAから連続ヒットする。

3立ちC／リーチが長いので、先端部分を当てるようにして使おう。ガードされた場合は隙が大きい。

4しゃがみA／リーチが長く、連打キャンセル可能な下段攻撃。連続技や連係の始動技として便利だ。

5ジャンプB／下方向に強く、めくりも狙える優秀なジャンプ攻撃。攻めの起点として使いたい。

6ヘヴィスマッシュ／上方向に強く、ヒットすると相手を斜め上へと浮かせるので追撃が可能。

7前方投げ／画面端で決めれば追撃が可能。

8「ニグレド」／飛び道具を打ち撃す。遠距離からけん制技として使っていこう。ほとんどのキャラクターのしゃがみ状態に空ぶるが、技の隙は小さい。

9「アルベド」／ヒットすると体力を吸収、「ルベド」はヒットするとパワーゲージを吸収する。立ちBやしゃがみBなどからキャンセルで出せば連続技になる。パートナーアシストからの追撃にも重宝する。

10「柔破斬」、「鋼破斬」／斬撃を繰り出す必殺技。「柔破斬」後に追加入力で、「鋼破斬」に移行する。「柔破斬」はA版、B版、C版の順に攻撃の発生が遅くなっていくが、技の隙は少なくなる。A版は通常技キャンセルで連続技に、C版は連係に使うといい。「鋼破斬」はA版が攻撃の発生が早く、B版は下段、C版はしゃがみガード不能の中段攻撃となっている。A、B版は「柔破斬」ヒット後に繰り出せば連続技になる。

11「天破斬」は斜め上へと上昇しつつ斬撃を繰り出す必殺技。A版は攻撃判定発生後まで無敵、B版は攻撃判定発生後まで上半身無敵、C版は無敵こそ無いものの、攻撃力が高い。A版を連係への割り込みや対空迎撃、C版を連続技に組み込むのがセオリー。

12「金剛斬」／「天破斬」の強化版ともいえる超必殺技。無敵時間の長さを生かした切り返しはもちろん、攻撃力の高さを生かして連続技に組み込むのもいいだろう。空中の相手に切り上げの先端部分をヒットさせた場合は、振り下ろし部分が空ぶることもあるので、対空に使う場合は間合いに注意しよう。

13「神破斬」／突進がヒットすると、連続攻撃に移行するスプラッシュアーツ。威力が高いので、パワーゲージに余裕がある場合は連続技に組み込もう。

この技が勝負の決め手!　「戦鬼」

[illegible]



主要技紹介





モルガン CV:中原麻衣

高い機動力を持つスピーディなキャラ。弓矢による必殺技はどれも強力だが弾数制限が設けられており、ラウンド間で20本となっている。消費コストを把握して計画的に利用しよう

弓矢消費について／画面下部に表示されている弓矢アイコンの隣の数字が残弾数。0になると、弓矢による技はすべて使えなくなる。後述の解説では弓矢を消費する必殺技には消費コストを併せて記載していくので、こちらも注目してほしい。

1「魂の一矢」（消費:1）／基本の必殺技。青いエフェクトをまとった弓矢を発射。発動時の攻撃ボタンにより、それぞれ発生、弾速、威力が異なる。

2「しびれ矢」（消費:1）／ヒットすると相手が一定時間麻痺して動けなくなる。威力は低いが、コンボパーツとして重宝するぞ。

3「毒の矢」（消費:1）／緑色のエフェクトをまとった弓矢を発射。ヒットすると相手に毒の効果を付与。一定時間相手の体力を奪い続ける。

4「忘れ矢」（消費:1）／紫色のエフェクトをまとった弓矢を発射。ヒットすると相手が一定時間必殺技を出すことができなくなる。

5「狩駆け」（A版）／攻撃派生可能な移動技。Aの場合、相手に向かって走り込んで行く。

6「派生ダガー」／Aボタンによる派生はダガーを使った近距離打撃を繰り出す。

7「派生キック」／こちらはBボタンによる派生攻撃。相手に向かって走り込むモーションからスライディング攻撃を繰り出す。

8「派生アロー」／（消費:3）弓矢による攻撃。

9「狩駆け」（B版）／Bで出した場合、自身の後方に向かって飛び上がる。

10「派生ダガー」（空中）／ダガーでの近距離攻撃。

11「派生キック」（空中）／こちらは地上版と異なり、下方向に向かって急降下キックを繰り出す。

12「派生アロー」（空中）（消費：3）／斜め下方向に三本の弓矢を放つ。

13「狩駆け」（C版）Cで出した場合、モルガンが後方の壁に向かって飛び上がり三角跳びで反対側に跳ね返る。派生攻撃の性能については基本的にB版と同じだが、派生アローのみ弓矢の軌道が変化。

14「骨砕き」投げ性能を持つ超必殺技。投げ間合いは少し狭い。成立時には特定演出へ移行する。

16「狩人の矢」（消費：6）スプラッシュアーツ技。斜め上方向に向かって弓矢を放ち、初段ヒット時には相手をロックし特定演出へ。ヒットしなかった場合にも画面上に無数の弓矢が降り注ぐぞ。

この技が勝負の決め手！ 「強弓」

[illegible]



[illegible]

オススメパートナーキャラクター



十波 由真　高瀬 瑞希

自身の弓矢攻撃により遠距離での牽制が可能なので、パートナーにはコンボダメージUPやセットプレイが可能になるキャラクターを選択したい。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	狩猟の心得	攻撃ヒット時のパワーゲージ増加量にボーナス	
特	大ジャンプ	⬇⬆	
特	2段ジャンプ	ジャンプ中に⬆	
必	魂の一矢	⬅タメ➡+攻撃	C
必	しびれ矢	⬅⬋⬇⬊➡+A	⬅+C
必	毒の矢	⬅⬋⬇⬊➡+B	
必	忘れ矢	⬅⬋⬇⬊➡+C	
必	狩駆け	⬇⬋⬅+攻撃	➡or⬇+C
必	├派生ダガー	狩駆け中にA（空中可）	C
必	├派生キック	狩駆け中にB（空中可）	➡+C
必	└派生アロー	狩駆け中にC（空中可）	⬅+C
超	強弓	⬅タメ➡⬅➡+AB	AB
超	骨砕き	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+AB	➡+AB
ス	狩人の矢	⬋タメ⬊⬋⬇+BC	BC

特：特殊技　必：必殺技　超：超必殺技　ス：スプラッシュアーツ



全キャラ中ナンバーワンの技数を使いこなせ！

ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地

Text:カーくん

リアンノン CV:後藤邑子

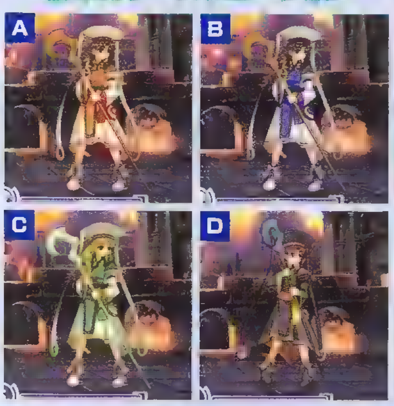
リアンノンは遠距離特化の設置系キャラクターで、移動方法なども特殊と非常にクセが強い。代わりに面白い技が多数そろっているので、さまざまな工夫ができそうだ。

オススメパートナーキャラクター



由綺は効果中に攻撃に徹することができ、好感度を上げやすく、切り返しでも安定感がある。ラスティは切り返しと拘束力が魅力的だ。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	明星さまの加護	パワーゲージが自動的に増加	
特	ホバーステップ	←←or→→	
必	アストラ	↓↘→+攻撃	↓+C
必	ステラ・マリス	→↓↘+攻撃	C
必	堅き鎧	→↘↓↙←+A	
必	第三の目	→↘↓↙←+B	
必	星辰の活用	→↘↓↙←+C	
必	癒しの風	↓↓+A押し続ける	
必	スペルチャージ	↓↓+B押し続ける	
超	アストラ・ギガ	↓↘→↓↘→+AB	↓+AB
超	大いなる癒し	↓↓↓+AB	AB
超	エレメント・サイクル	↓↓↓↑↓+AB	
ス	世界樹	→↘↓↙←+BC (4回目で発動)	BC
ス	活性	パートナー使用不可時に ↓↓↓↑↓+D	

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

主要技紹介



1 立ちA／上方向に強い対空技。また、しゃがみAよりも発生が早いため、暴れにも役立つ。
2 立ちB／下から斜め上に弾を飛ばす。しゃがみBはしゃがみながら前方に弾を飛ばすが、軌道の関係上しゃがみ状態に当たらない間合いがある。
3 立ちC／光の弾を前方にまっすぐ飛ばす。キャンセル可能なので、必殺技につなげよう。
4 しゃがみC／キャンセル可能なリーチの長い下段技。ダウン追い打ちにもなる。
5「ホバーステップ」／小さく浮くように移動し、移動中はジャンプ攻撃を一回だけ出せる。相手の投げ技を回避するのにジャンプよりも有効だ。
6「アストラ」／地面に光の円を設置し、そこに隕石を落とす。「ステラ・マリス」と同様にボタンを押し続けると待機させられる。発動させてしまえば、必ず画面上に発生するのも強みだ。
7「ステラ・マリス」／斜め上に光球を設置し、そこから拡散弾を放つ。「アストラ」と違い、発生保障はなく、設置までの時間と全体動作は長い。
8「第三の目」／約3カウントの間、一回だけ自動ガード＆自動投げ抜けになる自己強化技。手動でガードを行なうと必ずインパクトガードになり、その場合、効果は継続する。同じ自己強化技の「堅き鎧」は被ダメージを1割抑える。「星辰の活用」は1回のみパワーゲージ消費を1本分抑える。
9「癒しの風」／ボタンを押し続けている間は体力が徐々に回復する。「スペルチャージ」は動作中パワーゲージが増加していくぞ。
10「アストラ・ギガ」／巨大な隕石を落とす超必殺技。威力が高く、ダウン追い打ちになるなど連続技で役立つ。ガードされても若干不利程度。
11「大いなる癒し」／約5カウントの間、体力が徐々に回復する。最大で体力の約1/20ほど回復だ。
12「エレメント・サイクル」／好感度を時間で変化させる自己強化技で、試合中永続する。ただし、全体動作がほかの自己強化技よりも長いのが欠点。
13「世界樹」／三回の準備詠唱終えると発動できるスプラッシュアーツ。発動さえすれば、相手の位置をサーチして攻撃するため回避は困難。ガードクラッシュ値が高いのも魅力だ。
14「活性」／パートナーゲージを回復させる効果を持つスプラッシュアーツ。全体動作は短い。

この技が勝負の決め手！「アストラ」、「ステラ・マリス」

[illegible]



主要技紹介





火力の高い技の数々で相手を圧倒する闘いを！

Text:よるよる

向坂 環 CV:伊藤静

技のリーチこそ短いが、一度相手に触れてしまえば全キャラクター中屈指の爆発力ある攻めを展開できる環。コマンド投げと打撃を使い分けたガードの揺さぶりから、超火力を見せつけよう！

オススメパートナーキャラクター



接近の手助けと攻めの強化を図れるカミュと相性がいい。相手の好感度をコントロールしつつ開幕から勝負をかけられる由綺もオススメ。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	大ジャンプ	↓↑	
特	小ジャンプ	↑（短く入力）	
必	アイアンクロー	→↓↘＋攻撃	C
必	そこで待ってなさいッ！	↓↙←＋攻撃	↓＋C
必	ジャーマンスープレックス	←↙↓↘→＋攻撃	←＋C
必	ジャイアントスイング	レバー1回転＋攻撃	→＋C
超	恐怖のアイアンクロー	↓↘→↘↓↙←＋AB	AB
超	折檻フルコース	レバー2回転＋AB	→＋AB
ス	戦慄のお仕置きタイム	↓↓↓＋BC	BC

特：特殊技　必：必殺技　超：超必殺技　ス：スプラッシュアーツ

1立ちA／下段攻撃。連打キャンセルはできないが、【立ちA→しゃがみB】というコンビネーションは可能なので、連係の起点として使える。

2立ちB／リーチこそ短いが、技の隙が小さい。ガードされると若干不利な状況になるが、「折檻フルコース」を仕掛ければ、通常技を出そうとする相手にヒットしやすいはず。相手の起き上がりに狙うといい。

3しゃがみA／連打が可能。ここからは連続技や、ガードさせたあとに各種コマンド投げを狙いたい。

4しゃがみB／連続技の中継に便利。B版「アイアンクロー」、「恐怖のアイアンクロー」が連続ヒット。

5しゃがみC／先端部分の攻撃判定が強いので、相手の通常技に打ち勝ちやすい。カウンターヒット時は相手を小さく浮かせる効果があるので、ダッシュBや「恐怖のアイアンクロー」で追撃が可能だ。

6ジャンプC／前方から横方向にかけての判定が強い。空中カウンターヒット時は相手を下方向にたたき付け、追撃可能なバウンドを誘発する。

7ヘビースマッシュ／相手を横方向に吹き飛ばす。画面端では追撃が容易なので、連続技に組み込めば、大幅な火力アップを図れるはずだ。

8「アイアンクロー」／A版は上半身無敵となっており、対空技として活用できる。また、空中の相手に立ちB→A版アイアンクローが連続技として成立する。B版はB攻撃から連続技に、C版は立ちCから連続技になる。通常技の立ちCはしゃがみに空ぶるので、反撃用の連続技に狙っていくといい。

9「そこで待ってなさいッ！」／立ち状態にのみヒットするガード不能技。相手のテンションを下げる効果がある。近距離ヒットで追撃が可能。また、飛び道具で遠距離戦を挑んでくる相手には、この技でテンションを下げてから攻めるという戦術が有効だ。

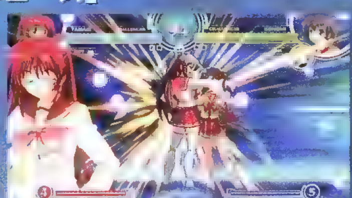
10「ジャーマンスープレックス」／無敵時間のあるコマンド投げ。発生は、A版、B版、C版の順に遅くなっていく。C版は無敵時間の長さを生かして、相手のジャンプ攻撃を空ぶらせることも可能だ。

11「ジャイアントスイング」／出掛かりをつぶされてしまうので、ガードを意識させてから狙っていこう。ヒット時は、レバーを回すとダメージアップ。

12「恐怖のアイアンクロー」／すさまじい突進力を持つ必殺技。技の出始めに一瞬無敵時間がある。連続技はもちろん、とっさの反撃にも使っていきたい。

この技が勝負の決め手！「折檻フルコース」

[illegible]





扱いやすさはナンバーワン このみちゃんの快進撃はここから！

ToHeart2 トゥハート

Text:ケンちゃん

柚原 このみ CV:長谷優里奈

このみは使いやすい無敵技とジャンプの種類が複数あるおかげで、攻めと守りのバランスに優れたキャラクター。パートナーと協力し怒涛のラッシュを仕掛け、相手を壁際へと追い詰めろ！

オススメパートナーキャラクター



湯浅 皐月　オクタヴィア

このみと相性の良いパートナーは、接近手段のフォローとして使えるキャラクターがオススメ。「カバンあっぱー！」のフォローにも◎。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	大ジャンプ	↓↑	
特	小ジャンプ	↑（短く入力）	
必	カバンあっぱー！	→↓↘＋攻撃	↓＋C
必	何食べよかな～♪	↓↙←＋攻撃	C
必	どいてどいて～！	（空中で）↓↘→＋攻撃	C
超	1192作ろうジンギスカーン♪	↓↘→↓↘→＋AB	↓＋AB
超	絶妙なバランス感覚!?	（空中で）↓↘→↘↓↙←＋AB	AB
超	お母さん直伝必殺カレー!!	↓↙←↙↓↘→＋AB	AB
ス	ちょっと待ってよゲンジマル～!?	→↘↓↙←→＋BC	BC

特：特殊技　必：必殺技　超：超必殺技　ス：スプラッシュアーツ

主要技紹介



1 大ジャンプ／通常ジャンプより飛距離が長く軌道が鋭い。接近手段として便利だが、着地際にスキが生じるので注意すること。

2 小ジャンプ／こちらは通常より低い軌道でジャンプし、相手にジャンプ攻撃を素早く当てられる。また、大ジャンプと同じく着地際に硬直がある。

3 「カバンあっぱー！」／跳び上がりながらアッパーを繰り出す攻撃。A版はスキが小さめだが、攻撃発生直前に無敵時間が切れる。B版は攻撃発生後まで上半身無敵が持続するので対空に。C版はスキは大きいものの、攻撃発生後まで完全無敵だ。

4 「何食べよかな～♪」／前方に飛び跳ねながら膝蹴りで攻撃する必殺技。A版が最も低い位置を攻撃でき、C版が最も高い。連続で3発まで追加入力が可能で、いずれの攻撃からもA、B、C版へ自由に派生できるのが特徴だ。なお、1、2段目からは、後述の「どいてどいて～！」、「絶妙なバランス感覚!?」へつなげることもできる。

5 「どいてどいて～！」／空中で一回転してからナナメ下方向に落下しつつ蹴りを繰り出す。中段攻撃でジャンプの軌道を変化させられるので奇襲に役立つ。スキが大きめなので、パートナーアシストでスキをフォローしつつ使うと強力だ。

6 「1192作ろうジンギスカーン♪」／「カバンあっぱー！」を繰り返し、最後に両腕で相手を上空へ吹き飛ばす豪快な超必殺技。攻撃発生後まで無敵時間があるうえ、「カバンあっぱー！」をキャンセルすれば連続ヒットするため、使用機会は多い。ただし、外したときのスキは甚大なので要注意。

7 「絶妙なバランス感覚!?」／吹き飛ばした相手の上に乗ってなんども踏みつける。ダメージが高いので好感度が高い状況での連続技に組み込もう。

8 「お母さん直伝必殺カレー!!」／目の前に出したスプーンを当てると特殊な演出へ移行。カレーに必要な食材を叫びつつ、最後に相手を地面にたたきつける。リーチが短く連続技には組み込みにくいものの、超必殺技の中ではダメージが高い。

9 「ちょっと待ってよゲンジマル～!?」／一度画面外へと姿を消したあと、愛犬ゲンジマルとともに突進する。ガード不可能技だが、攻撃発生が遅く当てること自体が難しい。相手の起き上がりに重ねたり、パートナーを活用した連係に組み込もう。

この技が勝負の決め手！ 高性能な通常技

[illegible]



主要技紹介



1フロントステップ／ほかのキャラと違い、前後移動の制御や打撃技への派生が可能。
2「てんてこまいですよ～(C版)」／フロントステップ中にのみ出せる攻撃。ヒット時には相手が浮くのでコンボが入るぞ。
3立ちC／通常技のC攻撃は本を振り上げて攻撃するモーション。このままレバーを後ろに入れるとバックステップへの派生が可能だ。
4二段ジャンプ攻撃／愛佳は二段ジャンプを所持しているが、素早く入力することによって通常ジャンプよりも高度を落とすことが可能。低空二段ジャンプCなどで中段としても機能するぞ。
5「ちょっと待って～」／本棚が出現して愛佳ごと前に倒れ込む。二段判定になっており、二段目はダウン追い打ちとしても利用ができるぞ。
6「そんなつもりじゃ…」／愛佳が放物線に本を投げる。相手や地面に触れると本がバラけて多段判定に変化するので反撃を受けづらい。コマンド入力時の各攻撃ボタンによって軌道が変化するので、この技で安易に相手が近付いてくるのを阻もう。なお、空中でも出すことが可能だ。地上版／空中版ともに自分が一度ダウンしてしまうので、相手に当てられないと反撃を受ける可能性があるので注意。
7「あたしの隠れ家です」／当て身技。出現した本棚に愛佳が隠れるように中へ前進移動し、その際に相手の攻撃判定が本棚に触れるとそのまま本棚が倒れ込む。カウンターヒット時には相手がバウンドするので追撃可能だ。ちなみに画面端近くでこの技を出すと……。何と反対側の画面端へ移動が可能なのだ！　相手との距離を離したい場合に活用してみよう。
8「いい加減にして～」／「ちょっと待って～」同様に本棚が出現して倒れ込むが、こちらは複数の本棚が倒れる超必殺技。ドミノ倒しのように相手に向かって愛佳自身ごと倒れ込む。相手と距離を離すことが可能なので、距離を離したい場合に連続技へ組み込もう。
9「ごめんなさいそんなつもりじゃっ」／放物線を描いて投げる「そんなつもりじゃ…」の強化版のような超必殺技。ボタンをホールドすることによって性能が変化し、最後まで溜めていると相手の真上から本が降ってくるようになるぞ。

この技が勝負の決め手！　「そんなつもりじゃ…」

主力となる必殺技は「そんなつもりじゃ…」だ。この技は当たれば多段判定に変化するため、非常に反撃を受けづらい。遠距離での牽制だけでなく、近距離でバックジャンプからA版「そんなつもりじゃ…」を出すのも強力。うまく多段判定が相手に当たれば[illegible]からの連続技が[illegible]ぞ！





特殊ステップをうまく使って試合を展開しよう！

ToHeart2 トゥハート2

Text:ini

小牧 愛佳 CV:力丸乃りこ

本を使ったユニークなモーションが多い愛佳。その見た目とは裏腹に相手を封殺しきるほどのポテンシャルを秘めている。ステップへ派生が可能な行動を理解し、相手との距離をうまく取ろう。

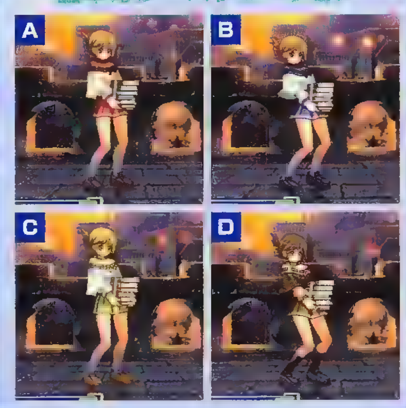
オススメパートナーキャラクター



湯浅 皐月　カミュ

立ち回り強化なら皐月、一回のコンボダメージを増やしたいならばカミュがオススメ。また、どちらのパートナーも相手への抑止力が強力だ。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	2段ジャンプ	ジャンプ中に↑	
特	てんてこまいですよ～	フロントステップ中に攻撃ボタン	
特	すいませんっ	しゃがみ中攻撃ヒットorガード後にB	
必	ちょっと待って～	↓↙←＋攻撃	→＋C
必	そんなつもりじゃ…	↓↘→＋攻撃（空中可）	C
必	あたしの隠れ家です	→↓↘＋攻撃	←＋C
超	いい加減にして～!!	↓↙←↓↙←＋AB	→＋AB
超	ごめんなさいっそんなつもりじゃっ	↓↘→↓↘→＋AB	AB
ス	委員長って呼ばないで～	→←↙↓↘→＋BC	BC

特：特殊技　必：必殺技　超：超必殺技　ス：スプラッシュアーツ

特殊な必殺技の性質をしっかり理解しよう!



マルチ CV:堀江由衣

マルチはC攻撃以外は全体的に技のリーチが短め。そのリーチの短さをカバーするためにも、各必殺技の性能を引き出さなくてはならない。意外な技に無敵時間があったりするぞ。

オススメパートナーキャラクター



湯浅 皐月　ラスティ

皐月は、各C攻撃のスキ軽減や、接近時のサポートなど、立ち回りの強化が可能になる。ラスティは、画面端でのラッシュが強力になるぞ。

基本カラーバリエーション



	技名	コマンド	シンプルモード
特	前転	→→	
	後転	←←	
	モップがけ地面効果	直伝のモップがけ、お掃除は何より気合が肝心ですを使用	
	大ジャンプ	↓↑	
必	直伝のモップがけ	↓↘→＋攻撃	→＋C
	└(追加入力)	直伝のモップがけ中に攻撃	C
	お掃除だけは得意なんです	↓↓＋攻撃	↓＋C
	サイクロン方式を取り入れました	→↓↘＋攻撃(空中可)	C
超	お掃除は何より気合が肝心です	↓↘→↓↘→＋AB	→＋AB
	吸引力は絶大です	→←↖↓↘→＋AB (空中可)	AB
ス	妹たちの大掃除	→↘↓↙←→↘↓↙←＋BC	BC

特:特殊技　必:必殺技　超:超必殺技　ス:スプラッシュアーツ

主要技紹介



1前転／マルチは特殊技が豊富。フロントダッシュ、バックダッシュの代わりに前転、後転で移動する。前転は相手をすり抜けて背後に回り込む効果があり、必殺技でキャンセルが可能だ。

2「直伝のモップがけ」／地面にモップをかけつつ突進する技。A版→B版→C版の順で移動速度が上がり、B版、C版ヒット時は相手がダウンする。また、この技で移動した後は、地面に一定時間「モップがけ地面効果」が残り、効果中の地面上では一部の技を出すと性能が変化する。(詳細はページ下部の囲み記事を参照)

3追加入力B／「直伝のモップがけ」ヒット時に素早く派生すれば連続ヒットする。B、C版ヒット時につなげていくのが主な使用方法となる。

4追加入力C／下段ガード不可能。地面に転ぶ動作のため一見スキだらけだが、ダウン中から起き上がる動作まで完全無敵。ガードされると不利な状況には陥るものの、反撃を受けることは無い。

5「お掃除だけは得意なんです」／地面を掃除して、床を綺麗にする設置技。自分、相手を問わず綺麗にした部分で立ち状態になるとダウンする。A版→B版→C版の順番で攻撃発生が遅くなるが、技の効果時間は長くなる。なお、ダウン追い打ちで連続技にも組み込みこめるぞ。

6「サイクロン方式を取り入れました」／モップを振り回しつつ突進する技。A版は攻撃発生が早く連続技に組み込みやすい。B版は攻撃発生がやや遅くなるが足元無敵、C版は上半身部分が無敵になる。空中でも使用可能で、ボタンによって軌道が若干異なる。C版はナナメ上方向に回転しつつ移動し、動作終了後に空中で通常技を出せる。

7「お掃除は何より気合が肝心です」／攻撃発生が早く連続技に組み込みやすい。かなり広い範囲にモップがけ効果を設置できるのも利点。

8「吸引力は絶大です」／出始めが完全無敵なので、割り込みや対空などに便利。また、空中へ浮かせた相手への追撃技としても優秀だ。

9「妹たちの大掃除」／マルチの妹たちとセリオが床を掃除しながら突進する。攻撃発生は極端に遅いものの、攻撃回数が多いためガードクラッシュさせやすく、体力を削る量も多い。また、全段下段判定なのでインパクトガードされにくい。

この技が勝負の決め手!「直伝のモップがけ」

[illegible]



[illegible]



相手のクセを読みきり、当て身技で黙らせよう
ハクオロ

体力の4割近くを奪える当て身技が強力なハクオロ。ワンパターンな攻撃はすべておしおきしよう。

「おとーさん!」でけん制する際は基本的にB版を使い、遠距離の相手にはC版を使っていく。画面端を背負った状況なら発生の早いA版も使いやすい。この「おとーさん!」に対して相手は跳び込みを狙ってくるため、対空迎撃を待ち構えておこう。対空手段は主に三つ。一つ目は当て身技の「流舞扇」。ハイリターンだが、空ジャンプに弱いのが欠点。二つ目は立ちC。空中ガード不能技なため、空ジャンプに強い。ただ、リーチが短いことと、相手のジャンプ攻撃によっては負けることもあるので過度の信頼は禁物。三つ目はA版空中「風陣扇」による空対空で、空中カウンターヒット時にハイリターンなのが強み。

接近戦では、発生の早いしゃがみAが使いやすい。ここからしゃがみBにつなぎヒット確認。ヒットしていたら連続技へ、ガードされていたらA版「風陣扇」につなげるのが基本だ。暴れつぶしには遅めにA版を出すか、すぐにB版につなげよう。後者は最速で相手が暴れるとつぶせないこともあるが、画面端ならハイリターンだ。相手が固まっているようならC版「おとーさん!」をガードさせると大幅に有利な状況で密着できる。この後は、立ちBが連続ガードになるので、中段の「返し扇」としゃがみAで中下の二択を仕掛けていこう。「おとーさん!」ヒット後などの有利な状況では、すかさず「トンプルチの軟膏」でスーパーアーマーを付加してから攻める。強気に攻めることが可能で好感度が上昇しやすく、1ゲージを払う価値は十分にあるぞ。



相手が遠距離でパートナーアシストを出しそうなら先読みのC版「おとーさん!」が効果的。

連続技

I 【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ C風陣扇or連舞扇衝

II <パートナー瑞希>【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ C風陣扇(1段目 AA<N+D>) or 流舞扇 AA<N+D>)→ A-HIT →Cおとーさん!→C風陣扇

III Cおとーさん!→連舞扇衝(2段目 AA<N+D>)→ A-HIT →Cおとーさん!→A風陣扇→B風陣扇

オススメパートナー
高瀬 瑞希



瑞希は高火力連続技を狙えるのが利点。ただし、瑞希の位置と操作キャラの向きによって発生が異なるのが難点か。基本的に瑞希から離れると発生が遅くなり、スタート時の操作キャラの向き(仮に正方向とする)と逆方向に向くとさらに遅くなる。連続技IIなら逆方向始動時だとしゃがみBの時点でパートナーを呼ぼう。正方向でも画面端に追い詰めた状況なら同様だ。連続技IIIの場合、逆方向かつ瑞希から離れた位置では1～2段目の間でパートナーを呼ぶ。「おとーさん!」による追撃ができない場合もあるがそこそこ高威力だ。

ジャンプA(N+D)Ⓒ B版空中「風陣扇」も強力。空中ヒットしそうなら←or→+Dにすると連続ヒットするぞ。ただし、正方向か瑞希の近く以外では入らない。



空対空時にN+Dで呼ぶと位置次第では空中ガードに昇天ナックルがヒット!



ジャンプ攻撃とA「轟牙」で接近しよう!
カルラ

ガードクラッシュが狙いやすいため攻めが強力!どれだけ攻め続けられるかが鍵になるぞ。

カルラは連係のヒット数が多く、相手の好感度を下げやすいキャラクター。そのため、ガードクラッシュが狙いやすく、積極的に接近戦を仕掛けることが重要。ジャンプB、ジャンプCでの跳び込みと、A版「轟牙」を利用しての接近が立ち回りの軸。こちらのジャンプ攻撃に迎撃を狙う相手には、空中版「激砕」でタイミングを狂わせることも重要。中距離でのけん制は垂直ジャンプC、しゃがみに当たらないがリーチに優れた立ちB、立ちCが使いやすい。A版「轟牙」からはA版「裂破」やA版「激砕」でスキをフォローしよう。ジャンプ攻撃をガードさせるなどして、接近戦で有利な状況を作ったら、【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ A版「轟牙」とつなぎ、さらにA版「裂破」やアクティブアシストで、相手の好感度を下げにかかる。また、ジャンプBでめくり跳び込みを狙い、着地後に通常投げとしゃがみAの二択をせまるのも有効だ。

相手に攻め込まれた場合は、「焔裂破」や「手が滑りましたわ」で割り込みを狙う。跳び込みはしゃがみBで迎撃。または空中ガードされる可能性はあるが、直接「焔裂破」を狙うのも有効だ。



しゃがみBの先端近くで対空迎撃したときは、キャンセル焔裂破で追撃できるぞ。



立ちCでの暴れつぶしも強力。カウンターヒット確認からBC同時押しへとつなげられる。

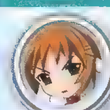
連続技

I 【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ A轟牙 Ⓒ B裂破or焔裂破or裂震爆焔渦

II <パートナー皐月>【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ A轟牙 AA<N+D> Ⓒ A激砕→ A-HIT (少し歩いて)→しゃがみB(1段目)Ⓒ B手が滑りましたわ→剛覇刃

III <パートナー皐月>(画面端限定)ジャンプC→【しゃがみA→しゃがみB(1段目)】Ⓒ A轟牙 AA<N+D> A-HIT Ⓒ A激砕→BC同時押し→【立ちA→しゃがみB(1段目)】Ⓒ 焔裂破→A激砕

オススメパートナー
湯浅 皐月



←or→+Dを盾にジャンプ攻撃や激砕で接近する戦法が強力。各種技のスキは、N+Dでカバーして攻めたてよう。



各種必殺技から「メイ・ブラスト」を出して再度飛込みを仕掛けよう。

森川 由綺



由綺の効果中はA版「轟牙」の硬直を通常技でキャンセルできるため、通常技→A版「轟牙」→通常技といった連係が可能だぞ。



接触したらすぐ発動、そのままガードクラッシュを狙うのも有効な戦法。

技表補足
ハクオロ:「おとーさん!」↓↙←+攻撃、「流舞扇」→↓↘+攻撃、「風陣扇」↓↘→+攻撃(空中可)、「連舞扇衝」↓↘→↓↘→+AB、「返し扇」立ち中攻撃ヒットorガード後にB、「トンプルチの軟膏」↓↘→↘↓↙←+AB
カルラ:「轟牙」ダッシュ中に攻撃ボタン、「激砕」→↓↘+攻撃(空中可)、「裂破」↓↘→+攻撃、「焔裂破」↓↙←↙↓↘→+AB(空中可)、「裂震爆焔渦」→↘↓↙←→+BC、「剛覇刃」↓↙←↓↙←+AB

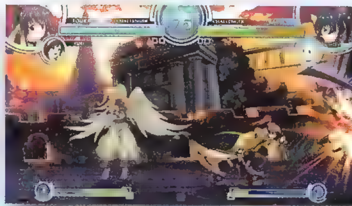


中下段、表裏の二択を仕掛けろ!
トウカ

トウカは相手を画面端に追い詰めたときの二択が強烈。相手との間合いの取り方が重要だ。

トウカはC攻撃のリーチを活かして立ち回っていく。けん制の軸となるのは小ジャンプC。これで相手のジャンプとけん制技を封じながら前方へ進んでいき、相手を画面端へと追い詰めていきたい。立ちC、しゃがみCはジャンプされると危険だが、リーチの長さは魅力的。当てた後は必ず「疾風」で移動しスキをフォローし、「疾風」後は後方ジャンプやバックステップで再度間合いを取ろう。立ちC、しゃがみCを警戒してジャンプする相手は、立ちAでの迎撃が基本となる。ただし、攻撃判定が強い跳び込みを持つカルラ、アロウン、環は撃墜しにくいので、それらには後方ジャンプC、前方ジャンプAを使った空対空や、C版「辻風」を使った逃げ、または当身技の「心明閃」を使って対処しよう。

相手を画面端付近に追い込んで有利な状況を作ったら、ガードを崩して体力を奪う。→↓↘→↘＋A（もしくは→↘↓↙←↖↘＋A）入力で出す低空「破月」としゃがみBで中下段の二択を仕掛けるのがオススメ。画面端付近で低空「破月」を当てると壁バウンドを誘発するので、立ちAで追撃可能だ。



相手と密着した状況ではBC同時押しでめくり攻撃が可能。しゃがみAから連続にしよう。



しゃがみCをカウンターヒットさせると追撃可能。「疾風」↓立ちAから連続技を決めろ!

連続技

I 【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ A桔梗×4（追加3段ジャスト）Ⓒ 雷光無影斬

II （画面端限定）低空破月（壁バウンド）or 刀背打ち→立ちA Ⓒ 雷光無影斬 or 飛翔絶影斬 or BC同時押し

III <パートナー：皐月>立ちC [AA<N+D>] Ⓒ→疾風→[A-HIT]→【しゃがみA→立ちB】Ⓒ A桔梗×4（追加3段ジャスト）Ⓒ 雷光無影斬

オススメパートナー



湯浅 皐月

N＋Dでの立ちC、しゃがみCのスキのフォローに加え、A「刀背打ち」→「N+D」～ダッシュ追撃と皐月を活用した戦術が豊富。



パッシブアシストからC攻撃で追撃する戦術も有効。



緒方 理奈

理奈は「SOUND OF DESTINY」の効果で、立ちC～「疾風」→立ちCをくり返すラッシュや連続技が魅力。相手のスキに必殺の一撃を決めろ!



ラッシュ中はしゃがみAで相手のレジストスマッシュを対策。



基本戦術の徹底が勝利へとつながる!
アロウン

強力な対空手段を持つアロウンの最も重視すべきは、対空迎撃。ジャンプを意識する癖をつけよう。

A版「天破斬」による対空迎撃を意識させ、自分のペースを作るのがアロウンの基本戦術。技やダッシュを出しているときもジャンプを迎撃する準備をしておこう。遠距離からは「ニグレド」、やや近い間合いでは立ちCの先端でけん制。立ちCをガードして有利な状況を作ろうとする相手には、ダッシュからのしゃがみAで接近戦に持ち込もう。なお、突進技や、リーチの長い技をもつ相手に立ちCをガードされると、反撃を受ける可能性がある。こういったキャラクターを相手にした場合は、立ちBや、立ちBⒸC版「柔破斬」などで代用しよう。「柔破斬」からは、B版orC版「鋼破斬」でお手軽にガードを揺さぶれる。さらに、隙をフォローできるパートナーを選択している場合は積極的に仕掛けよう。

相手を画面端に追い込んだら、しゃがみA→一瞬待ってしゃがみAという連係で動こうとするところを攻めこむ。また、前方投げも見返りが大きいので攻めに組み込みたい。距離が開いたら、ヘヴィスマッシュの先端で攻撃するのも戦術の一つ。ジャンプで逃げようとするところにヒットしやすいのだ。



空中の相手にヘヴィスマッシュがヒットしたら「神破斬」が連続技に。一発逆転を狙えるぞ。



「戦鬼」の効果中は、ヘヴィスマッシュの隙を軽減できる。遅めにキャンセル必殺技を出そう。

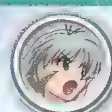
連続技

I 【しゃがみA×2～3→立ちB】Ⓒ A柔破斬→AorB鋼破斬

II <パートナー：カミュ>（画面端限定）【しゃがみA→立ちB [AA<N+D>]】Ⓒ C天破斬 or A柔破斬→A鋼破斬→[A-HIT]→（着地）戦鬼（省略可能）→BC同時押し→ルベド

III （画面端限定）前方投げ→立ちB Ⓒ AorB天破斬 or 金剛斬

オススメパートナー



カミュ

カミュは連続技に組み込めるほか、遠距離からN+Dで発動してダッシュで追いかければ、一気に接近戦へと持ち込めるのが強み。



さまざまな状況で活躍する優秀なパートナーだ。



湯浅 皐月

立ちCのフォローにN+Dが使えるのが強み。立ちC→遅めにN＋D→通常技orA版「柔破斬」の連続技が可能なので、攻めが強力になる。



立ちCから少し遅らせて発動しても連続ヒットするのだ。

技表補足 トウカ:「疾風」地上強攻撃ヒット中に→→、「辻風」→←→+攻撃、「心明閃」←↙↓↘→←+AB、「破月」(空中で)→↓↘+攻撃、「刀背打ち」↓↙←+攻撃、「桔梗」↓↘→+攻撃。ヒット中に攻撃ボタンで3回まで追加攻撃可能、「雷光無影斬」↓↙←↙↓↘→+AB、「飛翔絶影斬」↓↙←↙↓↘→↓+BC。
アロウン:「天破斬」→↓↘+攻撃、「ニグレド」↓↘→+A、「柔破斬」↓↙←+攻撃、「鋼破斬」柔破斬中に↓↙←+攻撃、「神破斬」→↘↓↙←→+BC、「戦鬼」↓↓↓+AB、「ルベド」↓↘→+C、「金剛斬」↓↘→↓↘→+AB

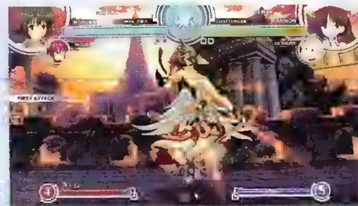
豊富なジャンプ軌道で翻弄しよう
モルガン

速度が早い大ジャンプと二段ジャンプを両方持っている。接近の手段として活用しよう

攻めの起点となるのはジャンプC。二段ジャンプと大ジャンプがあり、空中からの攻め込みが非常に強力だ。中でもジャンプCは下方向に優れており、めくり攻撃としても狙える。相手に対空の的を絞らせないよう、ジャンプをうまく使い分けて近づこう。空中からの攻め込みを相手に警戒され始めた場合はA版「狩駆け」から「派生アロー」を使って相手に接近。弓矢の消費本数が3本と多いが、ガードさせれば有利な状況で相手に接近できるので、これを起点に相手にラッシュを仕掛けよう。

遠距離では「魂の一矢」での牽制が強力。相手のパートナーアシストを巻き込んで攻撃できるため、抑止力が高い。各攻撃ボタンで発生、弾速が異なるので、織り交ぜて相手にプレッシャーを掛ける。

連続技は、ヘヴィスマッシュが相手を空中に浮かせる性能となっているので「しびれ矢」や「強弓」などでの追撃が可能。ただし、ヘヴィスマッシュはリーチが短いので注意が必要。少し距離が離れている場面での連続技はA版「狩駆け」から「派生キック」を出してダウンを奪おう。



このようにめくりでヒットする。大ジャンプから二段ジャンプはできないので注意しよう。



立ちCが空中ヒットすると壁バウンドするので追撃が可能。「強弓」で追撃しよう。

連続技

- Ⅰ [しゃがみA×2→しゃがみB] ⓒ A版「狩駆け」→派生キックorしゃがみC
- Ⅱ [ジャンプC→立ちB→BC同時押し]→しびれ矢→ハイジャンプC
- Ⅲ <パートナー：瑞希>[ジャンプC→立ちB→BC同時押し] AA<N+D> ⓒ C版「魂の一矢」or しびれ矢→ A-HIT →強弓or忘れ矢

オススメパートナー

十波 由真

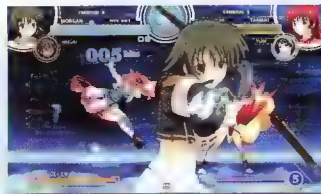
セットプレイの相性を考えるとこのパートナーが強力。また、←or→＋Dを出してから各「狩駆け」で接近するのも有効だ。



A版「狩駆け」でのすり抜けを利用して表or裏の二択を仕掛けることができるぞ。

高瀬 瑞希

瑞希は伸び悩みがちな火力を補える。Ⅲのコンボの最後を「忘れ矢」にすれば、相手が必殺技を出せないまま攻め込むことも可能だ。



アッパーがヒットした辺りで「忘れ矢」を入力すれば落下してきた相手にヒットするぞ。

設置技を使いこなそう
リアンノン

リアンノンはリーチに優れた通常技と設置技を駆使した遠距離戦を得意とする。

リアンノンは本作でも随一の特殊なキャラ。まず移動系統が特殊で、ホバーステップに加えてジャンプがふんわりとしている。基本的にこれらの移動方法は使用しないこと。また、パワーゲージが自動的に増加するので、待ちながら闘っても状況が有利になるなど遠距離特化のキャラといえる。

まずはA版「アストラ」を設置し、安全を確保。設置後はボタンをホールドし、相手が接近したらボタンを離し隕石を降らせよう。「アストラ」がヒットしたら、しゃがみCでダウン追い打ちし、再度A版「アストラ」を設置。中距離では立ちBとしゃがみBでけん制し、ヒット、ガードを問わず立ちCⓒ設置技へとつなぐ。遠距離では立ちCやしゃがみCでのけん制が有効。なお、立ちC、しゃがみCはガードされると環の「恐怖のアイアンクロー」など一部の技で反撃を受けてしまう。該当技を持つキャラには、立ちC、しゃがみCⓒ「アストラ・ギガ」と入力してスキをフォローしよう。同じく設置技の「ステラ・マリス」は設置まで時間が掛かるが、強力な技。A版を設置し、対空迎撃の立ちB（A版発動）→立ちCⓒB版「ステラ・マリス」（即発動）→立ちCといった連係が割り込まれにくく強力。好感度を上げにくい相手には、「エレメント・サイクル」で、好感度を常に変化させよう。画面端に追い込まれたら、レジストスマッシュなどで相手を吹き飛ばし、設置技を置き守りを固める。ちなみに、リアンノンの投げは投げ間合いが広いので切り返しで使えるぞ。



ダメージを優先したいときは、「ステラマリス」を設置。ガードさせるだけでも大きく削れる。

連続技

- Ⅰ [立ちAorしゃがみA→立ちB→立ちC→BC同時押し]
- Ⅱ [立ちAorしゃがみA→立ちB→しゃがみC] ⓒ アストラ・ギガ→アストラ・ギガ
- Ⅲ [自分が画面端に追い詰められた状況] 通常投げ→BC同時押し ⓒ アストラ・ギガ→立ちCorしゃがみC

オススメパートナー

森川 由綺

由綺はつぶされることなく、必ず発動できるので自分のターンを作りやすい。また、「活性」で由綺のパートナーゲージを約3/4回復可能だ。



追い詰められた状況でも特性を活かしたパッシブアシストで切り返しやすい。

ラスティ

ほかのキャラだと足が遅くて使いにくい追従タイプのパートナーだが、積極的に移動することの少ないリアンノンとは相性がいい。



←or→＋Dは発生が早く、拘束力があるなど、パッシブアシストで使いやすい。

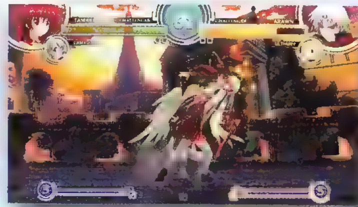
技表補足
モルガン:「狩駆け」↓↙←+攻撃、「派生アロー」狩駆け中にC（空中可）、「魂の一矢」← タメ →+攻撃、「しびれ矢」←↙↓↘→+A、「強弓」← タメ →←→+AB、「派生キック」狩駆け中にB（空中可）、「忘れ矢」←↙↓↘→+C
リアンノン:「アストラ・ギガ」↓↘→↓↘→+AB、「アストラ」↓↘→+攻撃、「ステラ・マリス」→↓↘+攻撃、「エレメント・サイクル」↓↓↓↑↓+AB、「活性」パートナー使用不可時に↓↓↓↑↓+D

ダッシュを通すか、ジャンプを通すか!
向坂 環

強力無比なコマンド投げを持つ環。勝率アップのポイントは、いかにダメージを抑えて相手に近づくかだ。

ガードにはコマンド投げを決め、投げを警戒して動こうとするところには打撃を決めるというシンプルな攻めが環の最大の強み。まずは、フロントダッシュからしゃがみAや、小ジャンプCを駆使して、相手へと近付いていくことから始めよう。ジャンプCは前方から下方向にかけて判定が強いので、攻め込む手段として非常に優秀だ。こちらのダッシュを止めようと、地上技でけん制してくる相手には、攻撃判定の強いしゃがみCでカウンターヒットを狙うのも戦術の一つ。この技はガードされると環側が不利になるが、先端を当てるようにすれば反撃を受けにくい。ノーマルヒット時はダウンを奪えるうえ、カウンターヒット時は「恐怖のアイアンクロー」で追撃可能なので、見返りが非常に大きいのだ。

これらの行動で相手に触れたら、打撃やコマンド投げを仕掛けるチャンス。コマンド投げは、威力を重視するなら「ジャイアントスイング」を選択。「ジャーマンスープレックス」は投げ判定の発生前に一瞬、無敵時間があるため、攻撃判定の持続が短い技をかわしつつ決められるのが強みだ。



対空迎撃には上半身無敵のA版「アイアンクロー」。ヒット時は起き攻めに持ち込めるぞ。



相手の起き上がりも打撃と投げで揺さぶるのが定石。ただし、リバーサル無敵技には注意。

連続技

I 【しゃがみA×2→しゃがみB】Ⓒ→ BアイアンクローorF恐怖のアイアンクロー
II 【立ちB→立ちC】Ⓒ→ Cアイアンクロー
III ＜パートナー：カミュ＞（画面端限定）【しゃがみA→しゃがみB→BC同時押し】（動作終了直後 AA<N+D>）→立ちBⒸ→Aアイアンクロー→ A-HIT →立ちCⒸ→Aアイアンクロー

オススメパートナー

カミュ

アイアンクローなどでダウンを奪った後に、N＋Dを早めに出しておけば、起き攻めでコマンド投げを狙う際のリスクを減らせるのだ。



投げの空ぶりを火の玉がフォローするタイミングで呼ぼう。

森川 由綺

効果中に素早く近付いて打撃と投げの攻めを仕掛けよう。相手のテンションが下がるので、一気に大ダメージを与えるチャンスとなる。



優秀な切り返し手段になる由綺のパッシブアシスト。

このみーてんしーうれしー!
柚原 このみ

すさまじいスピードのダッシュと大ジャンプを使い分けて、猛然と相手に襲い掛かろう。

このみはまず相手に近づくことが先決。それにはスピードの早いダッシュと大ジャンプを活用し、相手に迎撃の的を絞らせないように接近を試みよう。そのとき、飛び道具系のパートナーを選択しているならば、それを盾に追いかけると楽に相手へ近づけるはずだ。ダッシュからは攻撃発生が早いしゃがみA、ジャンプからはリーチの長いジャンプCとめくりを狙えるジャンプB。または「どいてどいて～!」で奇襲を仕掛けるのも有効だ。

相手に接近したらしゃがみAから連係を組み立てていく。ガードを崩すには小ジャンプB、めくりジャンプB、歩き通常投げが効果的。これらの連係に対して相手が割り込もうとするなら、遅めにしゃがみA、しゃがみBへと連係してつぶしにかかる。しゃがみBはガードされると反撃を受けるため、この場合は立ちCへ連係する。しゃがみBがヒットした場合はA版「何食べよかな～♪」へとつなげて、相手にダメージを与えよう。小ジャンプBヒット時は着地硬直をキャンセルして、A版「カバンあっぱー!」、A版「何食べよかな～♪」へつなぐのが有効。



対空はBC同時押しがオススメ。ヒット時はダッシュ「カバンあっぱー」で追撃可能。



座高の高い相手には小ジャンプBが中段として機能する。ヒット確認し必殺技につなげよう。

連続技

I 【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒ→A何食べよかな～♪→A何食べよかな～（2段目）Ⓒ→絶妙なバランス感覚!?
II （相手画面端）Aカバンあっぱー!→Cカバンあっぱー!Ⓒ→1192作ろうジンギスカーン!!
III ＜アシスト皐月＞立ちC AA<N+D> → A-HIT →ダッシュ【立ちA→BC同時押し】→ダッシュCカバンあっぱー!Ⓒ→1192作ろうジンギスカーン!!

オススメパートナー

湯浅 皐月

皐月は攻めの継続に役立つ。立ちCがガードされたときはN＋Dでアクティブアシストを出し、ダッシュから攻撃しよう。



←or→＋Dから跳び込みや「どいてどいて～♪」で接近。

オクタヴィア

オクタヴィアは「カバンあっぱー!」、「どいてどいて～!」、「何食べよかな～」のスキのフォローに役立つ。N＋Dで有利な状況を作ろう。



A版「カバンあっぱー!」のガードを確認したら←or→＋Dへ。

技表補足 向坂 環:「アイアンクロー」→↓↘+攻撃、「恐怖のアイアンクロー」↓↘→↘↓↙←+AB、「ジャイアントスイング」レバー1回転+攻撃、「ジャーマンスープレックス」←↙↓↘→+攻撃
柚原 このみ:「どいてどいて～!」(空中で)↓↘→+攻撃、「何食べよかな～♪」↓↙←+攻撃、「カバンあっぱー!」→↓↘+攻撃、「絶妙なバランス感覚!?」(空中で)↓↘→↘↓↙←+AB、「1192作ろうジンギスカーン!!」↓↘→↓↘→+AB

抜群の対空性能を利用して相手の攻めを封じよう
小牧 愛佳

遠距離戦だけでなく、対空も非常に強力な愛佳。素早い攻守の切り替えを意識しよう。

愛佳の攻撃はどれもモーションが独特になっており、大半の必殺技がダウンモーションを経由する。よって、相手に当たらなかった場合は状況が不利になってしまうことが多い。「そんなつもりじゃ…」は各ボタンで軌道が異なるので、地上／空中と使い分けて相手に的を絞られないようにしよう。

近づかれてしまった場合はしゃがみAと立ちCによる対空が対空性能も高く非常に強力。しゃがみAは多段判定なので、早めに出して相手のジャンプを落とせる。立ちCはしゃがみAと比較すると発生の遅さなどで対空性能は若干劣るが、ヒット時には「ちょっと待って～」やアクティブアシストからの追撃が可能なので高いリターンが望める。レバーを後ろに入れたままでバックステップへ派生が可能な点も覚えておきたい。

また、「BC同時押し」、「後ろ投げ後」、「いい加減にして～（好感度低下時のみ）」の三つはレバー制御で特殊フロントステップへ派生できる。画面端であればBC同時押しから壁バウンドを誘発させて特殊フロントステップから追撃といったことも可能だぞ。そして、愛佳は二段ジャンプを所持しており素早く二段ジャンプ入力をするとジャンプの軌道を低くすることができる。中段攻撃から相手の意表を突くのも有効だぞ。遠距離を得意とするキャラクターではあるが、近距離での闘いも豊富な選択肢が用意されているので、常に相手にプレッシャーを与えていこう。



一見大丈夫か心配に見えるモーションだが（笑）、かなり信頼の置ける対空技だ。

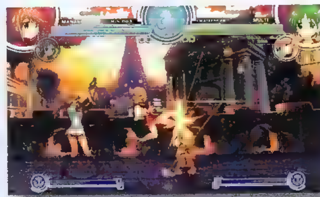
連続技

- I 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみB→立ちC】Ⓒ→「ちょっと待って～」（ダウン追い打ち）
- II （画面端限定）【しゃがみA→しゃがみB→BC同時押し】→A「てんてこまいですよ～」→立ちC
- III <パートナー：カミュ>【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみB AA<N+D> →立ちC】Ⓒ→A「ちょっと待って～」→ A-HIT →C「てんてこまいですよ～」→B「ちょっと待って～」

オススメパートナー

湯浅 皐月

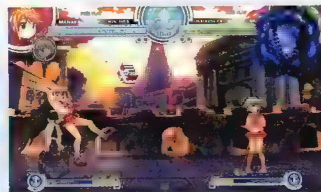
皐月を選択する利点は愛佳のリーチの短さ、発生の遅さを補える点。ゲージの回復も早く、攻守にわたり活躍できるパートナーだ。



低空二段ジャンプからの追撃やパッシブアシストも強化される相性の良いパートナーだ。

カミュ

カミュを選択する利点はコンボダメージUPと抑止力が強化される点。長時間、相手の上空をただよう「一緒に遊ぼうよ♪」は特に相性が良い。



「一緒に遊ぼうよ♪」と「そんなつもりじゃ…」を組み合わせて立ち回れる。

各種モップ攻撃を駆使してかく乱しよう！
マルチ

守り寄りの闘い方をしつつチャンスを作って接近、パートナーを絡めてラッシュを仕掛けよう。

マルチは速い歩行速度を活かし、前後に動きながら間合いを調整して強力な立ちBを振っていく。立ちBは攻撃判定が強く、スキも小さいので、立ちB→立ちBや立ちB→立ちAの連係で暴れつぶしを狙いつつ、通常投げも交ぜて相手のガードを揺さぶる。通常では当たらない間合いで相手の攻撃をつぶすように振るときは、立ちCとしゃがみC、B版「直伝のモップがけ」を入力しておき、相手の攻撃をつぶしたときのみ追撃が出るように仕込むといい。

守りでは、対空としてしゃがみBが強力。ヒット後はA版「直伝のモップがけ」～最速「追加入力A」で移動し着地を攻め込もう。地上での割り込みは、B版orC版「サイクロン方式を取り入れました」が便利。

画面端でB版「直伝のモップがけ」～「追加入力B」でダウンを奪ったあとは、「お掃除だけは得意なんです」で追撃し起き攻めを仕掛けるのが強力。「お掃除だけは得意なんです」で設置した綺麗な床は相手が立ち状態になると攻撃が出る仕組みのため、設置後にジャンプ攻撃で攻め込むことで、ガード困難な連係に持ち込めるのだ。



B版「直伝のモップがけ」～「追加入力B」でダウンを奪ったら「お掃除だけは得意なんです」へ。



続けてジャンプA↓B「サイクロン方式を取り入れました」で跳び込み、さらに追撃を決める。

連続技

- I 【しゃがみA→立ちB】Ⓒ→【C直伝のモップがけ→B追加入力】or「お掃除は何より気合が肝心です」
- II <アシスト：皐月>【しゃがみA→しゃがみB→立ちC AA<N+D>】→ A-HIT →【C直伝のモップがけ→B追加入力】or お掃除は何より気合が肝心です
- III <アシスト：ラスティ>（相手画面端限定）【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→ AA<←or→+D> → A-HIT →【しゃがみA→立ちB】Ⓒ→【C直伝のモップがけ→B追加入力】

オススメパートナー

湯浅 皐月

アクティブアシストでのN＋Dがとにかく便利。ガードされると反撃を受けやすい、しゃがみCのスキのフォローに役立つのだ。



しゃがみCが使いやすくなり、立ち回りが強化される。

ラスティ

前転で相手の背後に回ったときや、画面端に追い込んだときに←or→＋Dを絡めてガードクラッシュやガード困難な連係を狙おう。



アクティブアシストから一気に攻め立てよう！

技表補足
小牧 愛佳:「そんなつもりじゃ…」↓↘→＋攻撃（空中可）、「ちょっと待って～」↓↙←＋攻撃、「いい加減にして～」↓↙←↓↙←＋AB、「てんてこまいですよ～」フロントステップ中に攻撃ボタン
マルチ:「直伝のモップがけ」↓↘→＋攻撃、「サイクロン方式を取り入れました」→↓↘＋攻撃（空中可）、「お掃除だけは得意なんです」↓↓＋攻撃、「お掃除は何より気合が肝心です」↓↘→↓↘→＋AB

要注目! 今作では“アレ”が復活!!

鉄拳 TEKKEN TAG 2 TOURNAMENT™

初のフルCG長編アニメ「鉄拳 ブラッド・ベンジェンス」の発表もあり、シリーズの熱気は今や最高潮! 今月は三人(?)のニューカマーと、復活を果たしたチキンマークについてのコラムをお届け!

鉄拳[illegible]
■メー[illegible]
■ジャ[illegible]闘
■操[illegible]方向[illegible]バー[illegible]5ボ[illegible]
■発[illegible]1年[illegible]予定
■使[illegible]M36[illegible]

TEKK[illegible]NAMCO BANDAI Games Inc.





漢、土俵際なればこそ夢を見る
巌竜



凡(すべ)てを模倣する千代経た神木
木人





チキンマーク復活記念(!?)結論の無い座談会

ハ チキンマーク復活！　旧ステージやらBGMのリミックスやら、『鉄拳タッグトーナメント（以下、TTT）2』はタッグ勢へのサービスがとどまるところを知らぬ！　そも、チキンとは何ぞや？

タ 人や場所によって大きく変わるんでしょうけど、『鉄拳3』～『TTT』では「バックステップを多用した対応型の戦術＝臆病者＝チキン」という風潮は確かにありましたね。同じコンボばかり決めるプレイヤーをチキンって言っている人が居たり。

K 前作のチキンマーク出現条件は、「一試合中に特定の行動（例えば強い技やバックステップ）を繰り返して勝つ」ことなんだけど、まれに多段技で1発ごとに内部ポイントが加算されることがあったから、チキンプレイじゃなくてもチキンになる（笑）。

ハ 昔話ばかりだけど、『TTT』初期は"バックステップ＝悪、正々堂々闘え"、韓国勢襲来以降は"勝利こそ至上"に大きくシフトしたじゃない？　その影響を受けて、マークの意義も変遷したよね。

K 初期は"出すヤツはダメ！"だったのに、後期は"マークは雛から成長した証"って具合にか。

ハ そうそう。まあ"自粛及びその強制"みたいな社会現象は格ゲーがソーシャルなものである以上免れないけど、ゲーム側が施したジョークが、プレイスタイルの多様化にある程度影響を与えたっていうのは、実はオンリーワンな現象なのかもねぇ。

タ 『TTT2』ではどうなるんでしょうね、チキン。

K 『鉄拳6BR』のゲーム性をある程度引き継ぐとして、守りに徹するのは難しいだろうから、『TTT』後期のように勲章として作用しそうな気もする。

タ といっても出現条件次第ですよね。むしろどんな条件で付くんだろ。強い技に高ポイントが割り振られていたりとか、攻撃回数だったり？

ハ じゃあ段位戦で逃げたら付くってのはどうだ！

K それ、どうやって判定するんだよ？

ハ いや、筐体に謎のセンサーが……。

K アホは置いといて、ジョークグッズとして笑って楽しみたいところだな、本気にならず（笑）。

タ ナイスチキンってほめ言葉もありましたしね。

ハ （まさにタケヤマをほめるための言葉……！）

●**メンバー紹介（若年順）**：タケヤマ（文中：タ）『TTT』では木人LOVE。 ハメコ。（文中：ハ）『TTT』ではブライアン＆ブルース使い。 ジュリミシェのKEN（文中：K）『TTT』では名前の通りジュリア＆ミシェール使い。

燃える準備はいいか!? 灼熱の夏・鉄拳の夏到来！

月刊ナムコ魂

Vol.30魂



鉄拳番長軍団 格闘記

帰ってきた番長軍団！ 岡山再上陸で鬼退治の巻

原点回帰！ 番長軍団野望珍道中記♪

番長軍団の覇道もついに5県目だ！ 着々と全国をうまく行脚中だぜ！（笑）

全国に俺とゲストが足を運び、鎮圧する！（主にゲストが活躍は継続中w）

今回のゲストは日本最高峰のコマテクを持った使者を送ったぜ！

日本最強の呼び声も高い三島使い「デク」をゲストに迎えて、岡山県のナムコランド水島店に行ってきた！ 去年「miya」と一緒に来店したが、今回はかるーく制覇しちゃうぜ♪


来たぜ！懐かしきナムコランド水島！

覇道その五 三島の星デク登場！

さてさて、久しぶりの岡山上陸って事で今回のゲストは超悩んだぜ！ 現地のプレイヤーにヒアリングをかけた結果「デク」の得票がダントツだった！

普段遠征しないクセに知れ渡っているとはなんて知名度だ（嫉妬）。俺も「デク」の強さは知っていたから、今回は完全に任せてかるーく制覇だ！ と、あの時は気軽に思っておりました……。組手が始まった瞬間、二人の背中に冷たい液体が流れてくる感覚が……組手1戦目に同時に敗北を喫してしまったのが悪かったのか「デク」も負けをどんどん重ねていき、番長もさくさく黒星を増やしていく……岡山勢が楽しみにしていたゲストなのに「あれ？

こんなもん？」という心の声が聞こえてくるかのごとく蹂躙されている二人がいたぜ……。

しかも組手勝利アイテムも歴代No1の消化率でついに消滅したぜ！(笑)。危なく数は足りたのだが、次回以降どうしよう（笑）。奇跡的に二人とも負け越しは無かったのだが、二人そろって20敗近くをたたき出してしまったぜ……「番長組手史上最敗伝説」を作ってしまった（汗）。

ランダム2on2は「りょうちゃんまん」とペアに！

ここで名誉挽回のチャンス！ ということで意気揚々と闘ったのだが……1回戦負け……（最近1回戦が突破できない病にかかりました……）あとは「デク」に託したぜ！ってことで、早々に実況勢になった（笑）組手では不調だった「デク」だが、「FOX」とペアを組んだ瞬間生まれ変わったかのように「デク」本来の動きで平八の強さを見せ付けていたぜ！

さすがゲスト！ このまま優勝だ！ と思ったら……決勝で「レイジ」、「ぽにえもん」ペアとぶつかり「ぽにえもん」のマードックに惨殺されていた……「デク」が負けた瞬間岡山が一体になったかのように盛り上がったぜ！（笑）。

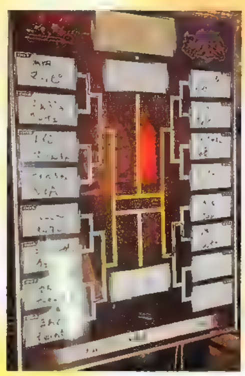
これで山形に引き続き岡山も阻止されたぜ……地方の壁はまだまだ厚かった！ 今回はちゃんと反省してもう一度修行しなおすぜ！ ゲストも強化してまた覇道の開始だ！


強かった！ TAG2でリベンジするぜ!!


同時に負けたぜ……デクの表情か（笑）


真性のトヤ顔て優勝をアヒールた!


デクに勝った瞬間会場が沸いた!!


トーナメント表が悲しく物語るぜ……。

覇道への道? その3 作画わ





デクの俺に聞け!

強くなるための秘訣を少しだけ伝授しよう!

●一つ目 「基本から」

攻撃面:まずは自分のキャラの空中コンボを確実に覚えよう、壁までの距離を計算してその都度一番痛いコンボを出来るようにしよう!

防御面:各キャラクターの主要技の特性を知り、それぞれに対する確定反撃技を覚え、しっかり決められるようになろう。

●二つ目 「目標とする人を探す」

身近で目標のプレイヤー、自分の目指す有名プレイヤーの動きや良いと思ったところを見て、または聞いて覚え、自分のスタイルに取り入れてみよう。

●三つ目 「立ち回り」

相手の嫌がる立ち回りを覚えよう! 積極的に技を振るようにし、逆に自分が対処の苦手な立ち回り、技は相手にできるだけ悟らせず、対処しきれなかった場合はしっかり対策をして(自分で調べる、知り合いに聞く、対戦相手に聞くなんてのもあり♪)何度も同じ負け方をしないことを心掛けよう。

●四つ目 「経験は裏切らない」

いろいろなゲームセンターに行き、たくさんのプレイヤー、いろんなキャラと対戦してみよう。そうする事により、苦手キャラの克服や、いろいろな闘い方の勉強もできるぞ! 千里の道も一歩からです!

僕を見掛けたら気軽に話し掛けてください♪ アドバイスできることはしますよ♪

次回 EVENT 予告

次回番長軍団格闘記は……

初組手開催沖縄遠征!!

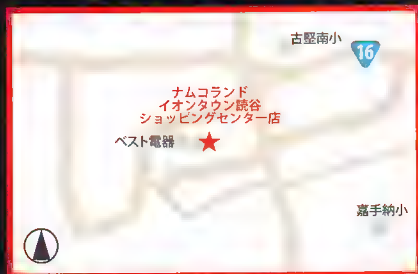
イベントスケジュール **7月30日(土)**

受付時間 15:00~ 組手 17:00~
ランダム 2on2 19:00~

ナムコランド イオンタウン読谷ショッピングセンター店



ゲストプレイヤーは「ノビ」だぜ!



ナムコランド
イオンタウン読谷ショッピングセンター店
〒904-0314 沖縄県中頭郡読谷村字古堅740番地
イオンタウン読谷ショッピングセンター店内
TEL:098-921-5765 営業時間:10:00~23:00

今月のTTT2マル秘速報!!③

今月も俺がコッソリ開発に乗り込んで、また携帯で激写してきたぜ♪ みんなにホットな情報を届けるから、みんなも見てきてほしいキャラやプレイしてみてほしい情報があったらぜひ連絡くれよな♪

丸秘①



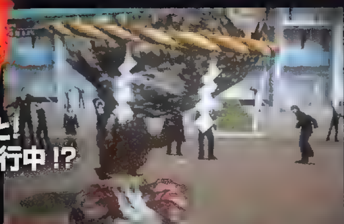
風間流古武術はハンマーもデフォルト

丸秘②



いざ天竺へ!!

丸秘③



ちょっと!何の修行中!?

丸秘④



完全無敵!? バリヤー搭載娘です♪

第4回マタドール杯開催!!



なんと、4年ぶりに「マタドール杯」の開催が決定したぜ!!

恐らく鉄拳6BR最後の大規模な団体戦だぜ!

全国からつわものが次々とエントリーしており、今回も超楽しみだぜ♪ 俺も参加予定だからぜひ共声かけてくれよな!!盛り上がり間違い無しのこの大会!

みんなで参加して鉄拳の夏を盛り上げようぜ!

京都 neo amusementspace a-cho
7月23日 5on5
7月24日 同キャラ 3on3

今月のプレゼント! 超お宝! 鉄拳×SFのオリジナルTシャツを鉄拳プロジェクトから強奪してきたぜ!(笑)

ぜひ応募してくれよな♪

応募は3ページのプレゼントコーナーをよく読んで、巻末のハガキで応募してくれよな♪



拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

ムック「精進の書」6月30日発売!

技の性能を深く知るための特別講座

攻撃判定とやられ判定

Text:ケンちゃん

技性能を確実に理解する術が、攻撃&やられ判定の把握。本来見えないものだが、視覚化してみると……?

攻撃判定とやられ判定の仕組みを理解しよう

『スパⅣ AE』に登場するキャラたちの技、動作は、すべて攻撃判定とやられ判定と呼ばれる、見えない枠の組み合わせで構成されている。基本的に弱Ⓟや強Ⓚといった攻撃ボタンを押し、攻撃発生フレームまでアニメーションが進むと攻撃判定が発生。そして、この攻撃判定の枠がやられ判定の枠に重なることで、「攻撃がヒットする」という事象が成立する。攻撃がヒットするまでにレバーをガード方向へ入力しておくとガードに、技の硬直中、もしくはガードをしていなければ攻撃がヒット状態になるという仕組みだ。この各キャラの各種判定は6月30日発売のアルカディアムック「SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION 精進の書」で大公開しているのだ。兵達よ、見逃す事なかれ!



緑で囲まれた枠がやられ判定、赤で囲まれた枠が攻撃判定。写真のように赤枠が緑枠に触れると、攻撃が成立するのだ。



攻撃判定ややられ判定以外にも、写真の投げ判定、投げられ判定、飛び道具判定、飛び道具無敵と、さまざまな種類がある。

攻撃判定の強弱とは?

俗に言う「攻撃判定が強い」技は、攻撃判定をあらわす赤枠部分が、やられ判定の緑枠部分に囲まれていない技のことを指す。このような攻撃は攻撃判定部分だけ相手に当たることが多く、相手の攻撃を一方的につぶすケースが多発する。逆に攻撃判定の赤枠が緑枠に囲まれている攻撃は「攻撃判定が弱い」技で、相手の攻撃と相討ち、もしくは一方的に潰される可能性が高い。これらの性質は判定の枠を見れば一目瞭然なのだ。



写真のように攻撃判定がやられ判定から飛び出している技が、攻撃判定面で優れた攻撃。



対空に使う通常技は、やられ判定に囲まれておらず、頭上に攻撃判定があるタイプがオススメ。

飛び道具判定と飛び道具無敵

飛び道具は普通の攻撃判定とは違い、独自の飛び道具判定を持つ(下写真のオレンジ枠)。この判定はやられ判定に触れるともちろん攻撃が成立するが、通常の攻撃判定が触れるとヒットとなる飛び道具無敵部分と重なった場合は攻撃が成立しない。またリュウの昇龍拳を代表とする無敵技は、攻撃判定が発生するタイミングにやられ判定が無いものを指す。身体に攻撃判定しかないため、身体に触れた相手の攻撃を一方的につぶせるのだ。



飛び道具判定は攻撃判定と似て非なるもの。竜巻旋風脚など、飛び道具無敵には当たらない。



見た目では攻撃が身体に触れていても、実質はやられ判定が無いので攻撃が当たらないのだ。

100名にプレゼント!! 『スパⅣ AE』オリジナル称号「ARCADIA」を手に入れろ!

家庭用機版『スパⅣ AE』パッケージ版のリリースに併せて、アルカディアムックの最新刊「SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION 精進の書」が6月30日、ついに発売された! 最新情報を盛り込み、アーケードプレイヤー、家庭用プレイヤーどちらにも対応。『スパⅣ AE』をプレイする上で頼りになること間違い無しだ!

今月はムック刊行と連動して、スペシャルプレゼントがあるゾ。アーケード版『スパⅣ AE』対応の本誌オリジナル特別称号「ARCADIA」を抽選で100名の読者に進呈! 応募の際は、右記「応募の注意」と3ページを読んでから、本誌綴じ込みハガキで応募してほしい。なお、「精進の書」では、特別称号「ARCADIA」、「ウメハラ信者」のプレゼント企画を展開(各100名)。こちらもいっしょにチェックせよ。多くの応募を待っているゾ!

応募の注意

※プレゼントは「スパⅣモバイルサイト」に登録している方が対象になります。
※応募は本誌135号のアンケートハガキのみ有効です。3ページに記載のプレゼント番号を明記の上、ハガキ裏面のプレイヤー名、プレイヤー IDの枠に必要事項を記載してください。
※「スパⅣモバイルサイト」サーバー情報と照合して登録が確認されないプレイヤー名とプレイヤー IDについては無効になります。カードの登録状況をあらかじめ確認の上、ご応募ください。
※プレイヤー名、プレイヤー IDいずれもハッキリとお書きください。判読できない場合は無効になることがあります。あらかじめご了承ください。
※「スパⅣモバイルサイト」に登録をしたカードのIDであれば、そのカードの使用限度回数が超えていても有効となります。
※当選の結果は、当選カードへのオリジナル称号データ追加の反映をもってかえさせていただきます。あらかじめご了承ください。
※アンケートハガキに記載された応募者の個人情報および『SUPER STREET FIGTHTER Ⅳ AE』対応NESYSカードに関する個人情報は、本書および本プレゼント以外の目的で利用いたしません。

「最強」を目指すための一冊

アルカディアムック「精進の書」

家庭用機(PS3/Xbox 360)版・アーケード版両対応。殺意の波動に目覚めたリュウ、狂オシキ鬼2キャラクターの攻略&技データ追加、本記事でも紹介した技当たり判定(コリジョン)写真を全キャラクター分掲載した究極の一冊だ!



価格:1,780円(税込)/全240P/全国書店、ネット書店、エンターブレインン通販サイト「エビテン」などでお求めください。

※特別称号のデザインは仮のものです。

スパⅣAE事典 **●当たり判定(コリジョン)写真を戦術分析に活かせ!:**ムック「精進の書」では、通常技はすべて、必殺技は「弱·中·強·EX」版それぞれ(最大)の判定写真を掲載。一部の必殺技に存在する強弱による、判定の変化もビジュアルで分かるようになっているぞ。

トッププレイヤーに聞く!!

『スパⅣ AE』俺流キャラ分析

トッププレイヤーに気になる質問をぶつける企画、第二弾! 今回はすでに闘劇決勝大会への出場を決めている、『スパⅣ AE』プレイヤーにはおなじみの四人に、キャラクターについて直撃!

Text:極限堂

質問内容

- Q1…現在の使用キャラに決めた理由は?
- Q2…使用キャラに対して満足な点、魅力を感じている点は?
- Q3…使用キャラに対して不満な点、物足りなさを感じる点は?
- Q4…対戦する上で得意なキャラ、苦手なキャラは?
- Q5…闘劇の決勝大会で注目、活躍が予想されるキャラは?
- Q6…今の使用キャラがいなかったらどのキャラを使った?
- Q7…『スパⅣ AE』から始める人におすすめのキャラは?
- Q8…三強(ユン、ヤン、フェイロン)に続くと考えているキャラは?
- Q9…注目を浴びていないが、潜在能力が高そうなキャラは?



かずのこ

From埼玉
使用キャラ ユン
BP総合 全国1位
ユンBP 全国2位

Q1 家庭用の『スパⅣ』を未プレイなので、キャラ対の差を埋めるために新キャラにしました。ユンにしたのはヤンより簡単に見えたからです。

Q2 雷撃蹴のおかげで刺し合いがうまくなくても読みあいが強ければ勝てるところ。不満点は全くないです(笑)。

Q4 得意なキャラはヤンですね。「おじさん」とかなりの数を対戦してるのと、空中で軌道を変えられるゲームをやってたので、雷撃蹴ありの読みあいに慣れてるからですね。苦手なキャラはガイル、アドン、C.ヴァイパーです。ガイルとアドン以外のキャラには有利が付くと思ってます。フェイロンが微妙なラインですけど。

Q5 フェイロンとC.ヴァイパーです。フェイロンは安定してそうなのと、C.ヴァイパーは昔から使い続けてる人が多くて、キャラ性能を完璧に引き出してる人ばかりという気がしますね。ユンとヤンは雷撃蹴が昇り強Ⓚなどになって自爆すると思います(笑)。

Q6 ユン、ヤン、フェイロンがいなかったらたぶんガイルですね。同キャラ以外は面白そう。

Q8 アドン、ガイル、サガット、豪鬼です。まことは意外と弱い気がします。

Q9 ダルシムとセスですね。ダルシムは意外と上位キャラと闘えそう。全然闘えなかったらダルシム使いの方ごめんなさい(笑)。



MDR

From広島
使用キャラ ユン
BP総合 全国4位
ユンBP 全国3位

Q1 単純にキャラが好きなのと、雷撃蹴を軸にした強力な攻めが自分のプレイスタイルに合っているから。

Q2 二翔脚や前方転身は強いけど、ちゃんとリスクも高いところが逆にうれしい。後は普通に多彩な攻めが魅力的。

Q3 無し。あえて挙げるならウルコンⅠが強すぎてウルコンⅡの使いどころが無いところ(笑)。

Q4 得意はユン同キャラ、ヤン、ルーファス。接近戦になりやすいのでその間合いでの勝負なら自信があるから。苦手はリュウ、ケン、豪鬼、サガット。攻めすぎて相手の切り替えし技をもらい負けることが多い。

Q5 ユン、ヤン、フェイロン以外だと一発が大きく大会向けのC.ヴァイパー。あとはユン、ヤンに強くほかにもまんべんなく闘えるサガット。T.ホークもユン、ヤンと闘えるし、不利キャラ相手でも夢があるので注目。

Q7 ヤン。比較的簡単で強いから。切り替えし技も豊富で、攻められてもさほど困らない。スタンダードにいくならケン。

Q8 C.ヴァイパー。次にまこと。

Q9 セス、いぶき。セスは体力は少ないが技はそろっているし、攻めも守りも強力。いぶきは火力の高さと多彩な攻めが強力だが、ユンヤンに厳しいのがネック。



ハイタニ

From大阪
使用キャラ まこと
BP総合 全国24位
まことBP 全国1位

Q1 今回のまことは強いと周りから勧められる事が多かったので、試しに使ってみたらしっくりきました。

Q2 相手のガードを崩しやすいところです。スピーディーに動けるのでそう快感もあります。

Q3 素早いキャラの後ろ歩きに対して、密着からの吊るし喉輪・唐草が空振りする点。基本コンボが0フレーム目押しで難しい。

Q4 得意なキャラは特にいません。苦手なキャラはE.本田やガイルといった展開が遅い対戦になるキャラです。

Q5 ユン、ヤンとその2キャラに闘えるフェイロン、サガット、ケン、ザンギエフなどに注目しています。

Q6 ユン。まことと同様にガードが崩しやすく、そう快感もあるキャラなので気に入っています。

Q7 楽しみながら勝ちたいならユン、ヤン。しっかりとやり込みながら強くなりたいならフェイロン。

Q8 使いこなすのはとても難しいですが、バランスや相性を考えるとケンかなと思っています。まこと、C.ヴァイパー、サガットといったキャラも強いですが、相手キャラとの相性に左右されやすい一面があります。

Q9 セス、ジュリ、Tホーク。



あくあ

From東京
使用キャラ ヤン
BP総合 全国17位
ヤンBP 全国3位

Q1 使っていてすごく面白い上に強いし、伸び代がとてもあるというのが大きな理由ですかね。

Q2 強力な起き攻め、歩きが早くて地上戦が強い、低リスクミドルリターンの選択肢が多い、守りの拒否技も強い、あとは何よりキャラがかっこいいし動かしてて楽しい!

Q3 強いて挙げるのであれば対空ぐらいですかね。弱穿弓腿が横に短くて、距離によっては対空が難しい。前作でサガットを使ってたから思うだけでしょうけど(笑)。

Q4 得意キャラはフェイロン。相手の強みの烈火に反確が取りやすいし、後ろ歩きが早いのでスカしやすいので。

Q6 まこと。ユン、ヤン、フェイロンの3強といわれてますが、大会の一発勝負ではまことの爆発力が恐ろしい!

Q7 サガットかユン。じっくりやるのが好きな人はサガット。ガンガン攻めたい人はユンがおすすめです。

Q8 ケン、サガット、豪鬼、まこと、C.ヴァイパー辺りですかね。

Q9 アドン。ほかのキャラに比べてユン、ヤン、フェイロンと闘えると思いますし、普通に強いキャラだと思います。通常技と起き攻めが強く、対策が甘い人には圧勝できる。ジャガーキックが減りすぎです(笑)。

四人の言葉から見えたこと
～インタビューを終えて～

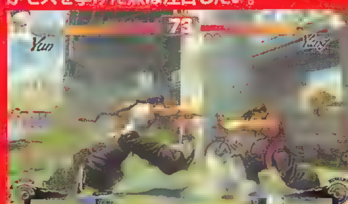
<特記すべきポイント>

- ●全員、キャラに対して愛着を持っている。
- ●C.ヴァイパーとアドンに対する評価が高い。まことを挙げる人も多いが、かずのこは否定的。
- ●潜在能力の高さでセスを三人が挙げた
- ●ユン使いの二人はヤンが得意

それぞれのプレイヤーからは、持ちキャラに対する愛着が伝わってきた。使い始めるきっかけはさまざまだが、共に成長したキャラに対する思い入れがあるのだろう。

三強といわれるユン、ヤン、フェイロンに次いで強いキャラとしては、C.ヴァイパー、アドン、まことを挙げるプレイヤーが多かった。意外な意見で興味深かいのが、「かずのこ」のガイルに対するリスペクトだろう。三強の下になるグループにガイルを挙げて、ユンに対しても互角以上に闘えると示唆していることが印象的だ。

使い手が少ないなどで未知数な部分は多いが、潜在能力が高いであろうキャラとして、三人のプレイヤーがセスを挙げた点は注目したい。



これから始める人にはユンかヤンがおすすめという結論に!? 強さ楽しさともに申し分ない

スパⅣAE事典 かずのこ、MDR、ハイタニがQ9でセスの名前を出したことで、意外なダークホース出現の予感も!? 現在は有力な使い手が少なく、大きな大会でも活躍を見掛ける機会が無いセスだが、彼らトッププレイヤーの意見から察するところ、潜在能力は高い可能性があると考えられる、今後セスで頭角を現すプレイヤーの出現を期待したい。家庭用で始めるのもアリか!?



●特殊表記の見方：【　】内はリボルバーアクションや連打キャンセルでのつなぎ、Ⓒ➡はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ➡はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ➡はラピッドキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

スタープレイヤーが目白押し！

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

今回も日々技術の研鑽を続けるプレイヤーたちがぶつかりあう闘劇店舗予選、エリア予選を熱戦をリポート！　激戦につぐ激戦でどのキャラクターが勝ち上がってもおかしくないぞ!!

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2010年12月9日（稼働中）
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

攻略ムック、大好評発売中！

全技の詳細な技データを掲載した攻略ムックが発売中!!　突き詰めた研究にはもちろん、全キャラの写真付き技解説や対戦攻略を掲載しているので、相手キャラの確認や新たにキャラをはじめるときにも便利！　開発者インタビューや特選連続技集なども見逃せない永久保存版だ！

ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ プレイングガイド　発売日：3月2日（発売中）定価：1,580円（本体1,505円）



闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT 2011

6月12日関東エリアブロック決勝は強豪が大熱戦を繰り広げる!!

全国各地の「BBCS2」の闘劇予選は、「本戦の優勝候補」と予選突破を確実視されていたプレイヤーたちですら苦戦を強いられる大混戦となっている！　そんな状況のまま、闘劇予選も中盤を超え、いよいよ終盤戦へ。残る枠は日を追うにつれて少なくなっていく。そんな狭き門を通過し、本戦の舞台に立つのはだれか!?

今月の開催地 デイトナⅢ



埼玉県川口市は蕨駅前で格闘ゲームを熱く盛り上げるゲームセンター。闘劇予選店舗としても広く知られており、関東圏のプレイヤーに馴染みが深い。駅から歩いて行ける立地の良さも魅力だ。

デイトナⅢ
住所：
埼玉県川口市芝新町4-30　星野ビルB1
TEL:048-269-8119
営業時間：
10時～24時



当日予選ではプラチナとテイガーが大躍進!!

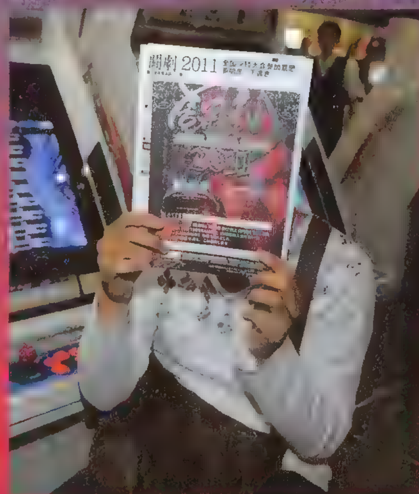
当日の店舗予選では、同日の夜にエリア予選大会が開催されていたということもあり、多くのプレイヤーたちが出場、観戦に訪れていた。予選開始前に、ウォーミングアップ的に対戦をはじめたり、キャラクター対策を話し合ったり、盛り上がりながらも「競技」としてのゲームへの打ち込み方が垣間見える店内。緊張感あふれる店舗予選を勝ち上がったのは「sakuma」のミュー。ミューの持ち味である画面端のセットプレイを最大限に生かし、ほかのプレイヤーを退けた。ほかにも、テイガーやプラチナなど、使用人口の少ないキャラクターも大活躍。我慢を重ねて、訪れたチャンスで豪快な選択肢を仕掛けるプレイに会場が熱く盛り上がった。



ひとたび試合が始まれば、選手の顔は真剣そのもの。操作、判断ミスが許されない繊細なゲーム性故に、集中力は欠かせない。現状、極めて高いレベルまで煮詰められた連続技やセットプレイが飛び交っているが、まだまだどのキャラクターも発展の余地はあるそうだ。これからキャラクターランキングの変動もありうるか!?

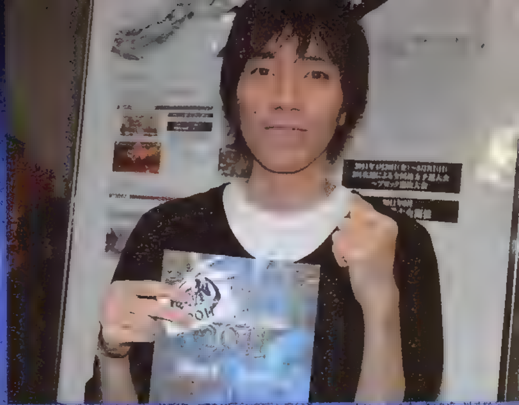


当日はすでに本戦出場を決めたプレイヤーも観戦に訪れていた。野試合ではさすがに強さを発揮していたぞ



この日優勝したのは「sakuma」のミュー。画面端の相手への必殺技を絡めたセットプレイが強力なミューだが、そこに至るまでの過程が実に丁寧だった。しゃがみBや立ちCなど、リーチが長く優秀な技を多く持っているのも、ミューの強み。通常技をうまく使い分けて、攻め込んでこようとする相手をうまく退けていた。

ワンチャンをモノにする崩しが爆発!!「客」が数少ないカルルで予選突破!!



ブロック決勝には、各地の店舗予選を抜けた猛者たちが参加。店舗予選を勝ち上がり勢いづく「sakuma」を「タカハシ」のノエルが爆発力を生かした攻めで退けるスタートとなり、観客たちにブロック決勝のレベルの高さを見せつけた。そんな激戦区、「ふも」、「ごろ」、「いさ」といった例年の闘劇決勝大会常連メンバーも集う予選の中を、最も勢いに乗っていたのはカルル使いの「客」。操作精度が高ければ、1回のチャンスから大ダメージを与えられるというカルルの強みを最大限に生かしたセットプレイで、「ごろ」や「タカハシ」などの並みいる強豪プレイヤーを撃破していった。現状のカルルのセットプレイは、ブレイクバーストの無い相手であればガード不能連係で「10割」の体力を奪えるため、立ち回りの相性差を覆せるのが強み。さらに、無敵技による切り返しも「詐欺飛び」といわれるテクニックで、ガードしつつ攻めを継続するなど余念なく研究されている。

最強キャラクターともいわれるマコトに唯一有利を付けられるとも噂されるカルルが、その強さを証明する結果となった今回。闘劇予選も後半戦に突入。「本選の優勝候補」と呼ばれるプレイヤーたちの動向は!?



安定した立ち回りで他のプレイヤーを圧倒していた「客」。家庭用版の発売もあって、細かい対策も意識されてきたとのこと。

6月12日関東エリアB-2ブロックトーナメント表



CHCEK!!

闘劇流行テクニック

家庭用の発売で、大きく進歩したのはキャラクター対策。技の相性などを調べ、相手の技に勝ちやすい技を多用するという光景が見られた。自分の得意とする攻めパターンに持ち込むまでの動きが力の差となりやすいため、こうした地味な研究も避けては通れないのだ。



隙の少ない技に、正確な反撃でリスクを与える光景も見られた。



俗に言われる、「判定勝ち」できる技は知っておいて損はない。

『BBCS2』COS-PLAYER'S PARK!!

今回はゲストとして寧々さんが登場!!

今月の『BBCS2』コスプレイヤーズパーク、略して"BBCP"は、かわいくもりりしい姿を見事再現してくれた寧々さんがゲスト。本コーナーに登場したいレイヤーの方はぜひとも編集部に一報を！



普段は男装がメインという寧々さん。普段は屋外ロケやコスプレROMを出す準備もしているとのこと。



見事なまでのノエル愛、『ブレイブルー』愛を感じる再現度!! 今度はジンにもチャレンジしたいとか。



寧々「背中をガッツリ出す衣装で緊張しましたが、かわいいノエルが再現できるよう頑張りました。」



BBCS II 絶命闘劇

コスプレイヤーズパーク応募のあて先……郵送〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン アルカディア編集部「BBCSコスプレ」係 メールでのあて先post_arcadia2009@arcadiamagazine.com ふるってのご応募、お待ちしております!

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアが放つゲームやグッズなどの、最新情報をお届けする本コーナー。今回は「KOF」ファンが待ち望んでいた最新情報と、XboxLIVEアーケードで話題沸騰中、錬金STGの新情報を公開！



『KOF XIII』PS3/Xbox 360版、ついに発売決定！

THE KING OF FIGHTERS XIII™

グラフィック、システムともに大幅な進化を遂げ、ストーリー面でもアッシュ編の完結という大作となった『KOF XIII』が、ついに家庭用で登場！　今回は第一報の確認と同作品のおさらい、そして家庭用でのさらなる進化を大胆予想！

待望の第一報！　発売は2011年内予定！

去る6月7日からロサンゼルスで開催された、全世界から最新のゲーム情報が集結する祭典・E3。その会場で、ついにSNKプレイモアから公式に『KOF XIII』のPS3版、ならびにXbox 360版の開発が発表された！　発売日に関してはまだ未定だが、2011年内を予定しているとのこと。その内容や新要素に関してはまだまだ不明だが、情報が入り次第当コーナーで紹介していくので、ぜひ楽しみに待っていてほしい！

最速予想 対戦シーンはどう変わる？

最近の家庭用格ゲーといえばまず気になるのが、オンライン対戦の仕様。日本の『KOF』プレイヤーにとっては古くからのライバルである韓国勢、台湾勢をはじめ、欧米などといった猛者が住む地域との対戦が気軽にできるのはかなりうれしい要素だろう。

その世界規模の対戦に備え、各キャラの技性能のバランス調整なども施されるのか、そこも要注目だ！



各技の性能調整はもちろん、『UM』シリーズのように家庭用から加わる新技や、使用可能キャララクターの新規追加などがあるのかに関しても期待が高まる！



最速予想 システムや新モードの追加は？

ハイパードライブをはじめとするシステムの変更の有無はもちろん気になるが、アーケード版でもプレイできたトレーニングモードや、CPU戦中に課題をこなすターゲットアクションなどは進化するのだろうか？　家庭用ならではの、やり込みと練習の舞台に期待しよう！

ハイパードライブ



連続技を飛躍的に伸ばせるハイパードライブ発動のほか、ドライブゲージを消費しての各種キャンセルは本作の要。すさまじい連続技をも可能としたこのシステム、家庭用での仕様変更はあるのだろうか？



NEO MAX超必殺技

画面狭しと炸裂するド派手な演出と、高威力が魅力のNEO MAX超必殺技。家庭用でも同様の迫力が……？

公式HPも今後要チェック！

http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-xiii/

悶絶必至の最高難度「ゲロゲロモード」とは!?

トラブル☆ウィッチーズ ねぉ!

Xbox LIVE アーケードで「たった800MSポイントでこのボリューム!?」と話題の本作、『トラブル☆ウィッチーズ ねぉ！』。今月は「アーケードで十分やり込んだからもういいや」などと日和見しているそこのあなたに喝を入れる、『ねぉ！』でしか遊べない鬼の高難度モードを解禁条件とともに紹介だ！

トラブル☆ウィッチーズ　ねぉ!

■対応ハード	：Xbox LIVE アーケード
■メーカー	：SNKプレイモア／開発：冒険企画局
■ジャンル	：魔女の錬金シューティング
■発売日	：配信中（4月27日配信）
■価格	：800マイクロソフトポイント
■CERO	：B（12才以上対象）

ノーコンティニュークリアで、いざ挑戦!

最高難度の「ゲロゲロモード」の解禁条件は、「ARRANGE 360 MODE」か「ORIGINAL MODE」のいずれかでのノーコンティニュークリアの達成。モードや難易度は問わないので、「ARRANGE 360 MODE」のシングルプレイかストーリーモードで、ラクラクモードを選択するのがいい。実績解除と違って残機数を9に設定しても大丈夫なので、ぜひ初心者の人も挑んでみてほしい！

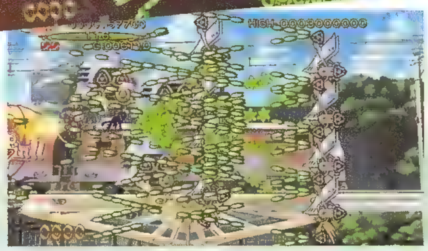
解禁までは実はカンタン?



残機数の設定を変えてクリアするとノーコンティニューの実績は解除されないが、このモードは解禁される。さくっと出してしまおう!

大変なことになっています!!





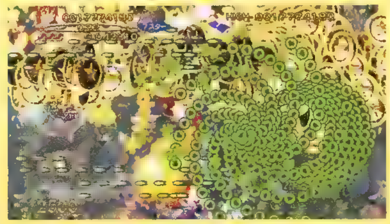
敵弾が容赦なくえらい数になり、初見だと魔法陣を維持するMPがもたなくなることは必至。難しい分、パターン構築が楽しい!

ライターちくわの

ゲロゲロモード用心構え

まずは下記の心得に従い、魔法陣と魔法カードを計画的に使って「避けられない！」という場面を安全に抜けましょう。魔法陣も魔法カードも尽きるようなら、画面の上下端いずれかに自機を寄せて敵弾を誘導し、少しずつ反対側に移動してかわしつつ、MPを回復します。それでも無理なら、実はそのシーンこそが真の危険地帯！魔法陣などの使用計画を書き換えましょう。それでもダメならダウンロードキャラのリュッカ様を使うか、通信協力プレイでなんとかせい‼

一、　危険地帯を覚えて魔法陣
一、　錬金しきれない弾は誘導
一、　お願いしますリュッカ様



敵弾が多い＝錬金も破格!　ハイスコアを狙う面白さもケタ違い。チャレンジモードともども隅々まで楽しんでほしい。

広報さんが聞いたり語ったり　第27回

yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのほっこり心暖まるトークコーナー!　いよいよ待望の家庭用「KOF XIII」が発表されて、yuzukoさんのお仕事は、これから大忙しの予感!?　梅雨の時期を通り越して、SNKプレイモアさんはひと足先に「KOFの「夏」」が到来のようですよ!



皆さん、大変お待たせしました！　今月はいよいよ待ちに待った家庭用『KOF XIII』発売決定のアナウンスをさせていただきました！

いかがでしたか？

毎日、暑くてジメジメした日が続いていますが、これから梅雨を忘れるくらい大忙しになる予感!?　頑張ります！



家庭用版の発表当日からは、『KOF XIII』のページは装い新たに「KOF XIII総合サイト」となりました。

これから続報をどんどんお伝えしていきますので、どうかご期待ください‼

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ソーシャルゲームの『KOFバトルフェスタ』



もMobageで好評配信中です。続けることに意義がある‼　『KOF』の世界をとことん楽しんでくださいね。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

としまえんでのKOFコスプレイベント（注：次ページで紹介しています）にご参加いただいた方々、ありがとうございました。

イベントも盛況だったようで、『KOF』ファンの皆さんの熱気を強く感じることができました。ファンの皆さんの『KOF』を愛するパワーに、「これは頑張らねば‼」と気合いを入れ直しているところです。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

来月は家庭用『KOF XIII』続報のほか、盛りだくさんのお知らせをお伝えできそうです。

ではまた‼

緊急速報『KOF』実写映画、いよいよ劇場公開開始!

あの人気格ゲーシリーズ『KOF』が、アクション超大作の実写映画になった! 全『KOF』ファン必見の、その内容に迫る!



THE KING OF FIGHTERS ザ・キング・オブ・ファイターズ

7月2日(土)よりお台場シネマメディアージュほか全国順次ロードショー!

STORY

たちまちそこは異次元の世界へ……。戦いに勝った者だけが次の試合に進める、ファイターズのためのトーナメント。しかし、その頂点である「THE KING OF FIGHTERS」になるために、以前出場禁止になったルガールは復讐の時を狙っていた。

美しい女ファイターの不知火 舞と八神一族の八神 庵は、ルガールに力を与え続ける悪霊「オロチ」を封印するため、草薙剣(くさなぎのつるぎ)を探し始める。そこで出会ったのが以前、ルガールを倒し「オロチ」を封印した草薙 柴舟とその息子、草薙 京だった。舞は京に近付き、剣の話を持ちかけるが……。

八神一族と草薙一族の意外な因縁も明らかになるのだが、その間にもルガールによってトーナメントは支配され、殺されていくファイターたち。舞たちは剣を手に入れて、悪意に染められた世界を元に戻せるのか……! 戦いの頂点に立つのはだれなのか!?

『KOF』の世界観を実写化!



こちらのバイス&マチュアのように、名優が見事にあのキャラたちを再現! さらに各所で『KOF』ファンなら思わず反応する演出も!?

豪華キャストに要注目!



不知火 舞 ／マギー・Q 吹き替え:小清水亜美



草薙 京 ／ショーン・ファリス 吹き替え:杉田智和



八神 庵 ／ウィル・ユン・リー 吹き替え:須藤翔



ルガール・バーンシュタイン ／レイ・パーク 吹き替え:手塚ヒロミチ

ドラマ版『ニキータ』で話題のマギー・Qのほか、『ネバー・バックダウン』主演のショーン・ファリス、『ダイ・アナザー・デイ』で好演したウィル・ユン・リー、『ファントム・メナス』のダース・モール役で有名なレイ・パークなど、一流アクション俳優が集結。日本語吹き替えもゲームで舞を演じる小清水亜美さんをはじめ、豪華すぎる声優陣が担当する!

コスプレコミュニティサイト「Cure」と上映記念コラボ! 『KOFコスプレコンテスト FINAL STAGE』レポート

6月12日、としまえんで開催されたCure主催のコスプレイベントにて、映画『KOF』とのコラボ企画として、KOFコスプレコンテストのファイナルステージが開催された。各出場者とも衣装やポーズの再現度のみならず早着替えや殺陣などを交え、『KOF』とそのキャラへの愛をアピールし、会場の観客と、特別審査員の映画『KOF』日本語吹き替えを担当する小清水亜美さん、杉田智和さんの両者を圧倒し、会場を沸かせてくれた。

コンテスト後には特別審査員だったお二人のトークショーが行なわれ、『KOF』のみならず格ゲーに詳しすぎる杉田さん、それに負けない小清水さんのご両人の面白い掛け合いの中、映画の内容についても意外な情報が!?



WEB投票を経て集った8名と、応援メンバーによる審査中の写真。この出場者中で優勝したのは中央の、紅丸の美男ぶりを見事に体現し会場を圧倒したMartha (マーサ)さんだった。



トークショーでは『KOF』を愛するお二人の作品への熱意が伝わったほか、「全キャラにゲームネタのアドリブが入った」、「アンディがいない」など、気になりすぎる爆弾発言も

上映情報などは公式HPでチェック!
http://kof-movie.net/enter.html

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー

第二十六回

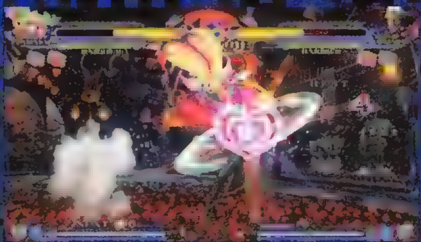
ASW風林火山

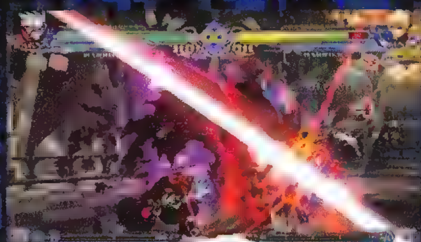
格闘ゲーム界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け！ 話題の『BBCS2 PLUS（仮）』の最新情報も！

『BBCS2 PLUS（仮）』発表される!!

アークシステムワークスは去る6月7日、アメリカ最大級のゲームショウ、「E3」にて『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II PLUS（仮）』を発表した。PSP®「プレイステーションポータブル」の後継機としてWi-Fi通信を搭載する予定となっている次期携帯ゲーム機、PlayStation®Vitaにアークシステムワークスが正式に参入することも示す、まさかのサプライズ発表であった。

詳細は不明だが、ビギナーでも手軽に始められる操作方法としてスタイリッシュタイプを搭載しているほか、PlayStation®Vitaの特徴である本体前面のタッチスクリーン、本体背面のタッチパッド、ネットワークを使った対戦モードの導入も検討しており、手軽に対戦を行なえるよう鋭意製作中とのこと。手軽なWi-Fiネットワークを中心として新規プレイヤーへの新たな窓口にもなりそうだ。





上の二枚が現在『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II PLUS』として発表されている画面写真。公式資料によると「圧倒的な描き込みの2Dグラフィックス、長年のプレイヤーに「新たなスタートライン」、「新たな刺激と興奮」を提供」するとのことである。

『BBCS2』大感謝祭開催中！

現在、アークシステムワークスでは先日500万プレイを達成した「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II」大感謝祭として、各地域でプレイ数の多かった店舗に森プロデューサーが直接出向き、表彰するなどの活動を行なっている。第一回目には東北地方で一位となった宮城県仙台市の「プレイランドエフワンR」。震災の影響もなんのその、週末、平日を問わず対戦大会を実施し、闘劇予選やハイドラGPの舞台としても知られるこのお店。時には大会で店員がワンツーフィニッシュを飾ってしまうほどの格ゲー愛が今回の表彰につながったというところか。森プロデューサーが全国を行脚することで地域のお店のプロモーションにもつながるこの感謝祭。これからもその模様をお送りしていくぞ。





東北地方でプレイ数一位となった「プレイランドエフワンR」には楯とオリジナルグッズがプレゼントされた。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

手配書・完璧編



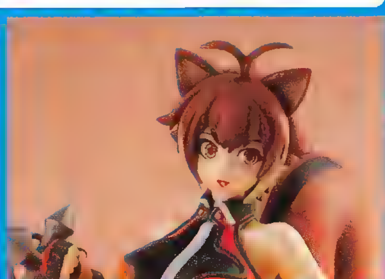
有馬七助

「マコト＝ナナヤ」フィギュア予約受付中！

レイチェルフィギュアに続いて、フリーイングより、マコト＝ナナヤの1/7スケールフィギュアが登場！ 予約はすでに開始されているので、急いでチェック！

むっちりボリュームのあるキュートなスタイルがお部屋に到着すれば、部屋を彩ること間違い無し！

メーカー	：FREEing
スケール	：1/7
素材	：PVC
原型製作	：FREEing
発売予定日	：2011年10月（6/7予約開始）
定価	：￥8,800

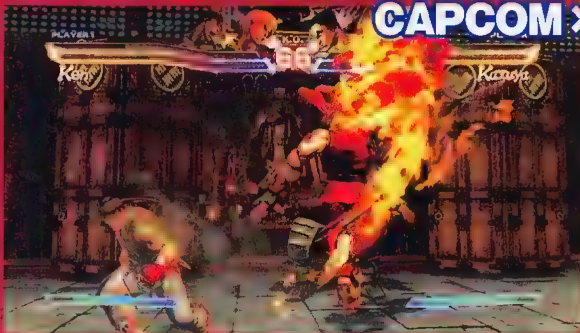






CAPCOM 新創刊! すべての闘う男たちに贈る カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー! Vol.1

ファイティングジャーナル



CAPCOM×アルカディアがお送りする新コーナー始動

Topic 『ストリートファイター X(クロス) 鉄拳』 アルカディア的夢の予想図!

Comic 密かに話題!? スパIV仲間のゆかいな日常

Column カプコン 小野プロデューサーから闘うプレイヤーへのメッセージ!

Topic

『ストリートファイター X(クロス) 鉄拳』 夢の参戦!? タッグを大予想!

2D格闘『ストリートファイター』と、3D格闘『鉄拳』奇跡のコラボレーション！ カプコン制作となる本作は、2D格闘ゲームをベースにしたものだが、両作品の「らしさ」を損なわない、熱く激しい格闘ゲームになること必至。そんな本作の見どころのひとつは、二人のタッグによるチームバトル。既に、カプコンからは「公式タッグ」が何組か発表されており、その中には、ファンでも驚く意外な組み合わせも。そこで意外性には定評のある我々アルカディアでも、本作のタッグを妄想大予想してみた！





『ストリートファイター』サイドはリュウ＆ケンといったおなじみの二人が手を組んだタッグに加えて、ガイル＆アベルなどのタッグが参戦。『鉄拳』サイドも、一八＆ニーナ、ボブ＆ジュリアなどの意外組み合わせのタッグが！

その1 本誌副編集長しもでんの予想

『ストリートファイター』の女性キャラクターといえば、春麗とかさくらなどが一般的。しかし、レインボー・ミカやゲストキャラクターとしてPSP版『ストリートファイター ZERO3』家庭用版に登場したイングリッドも、おぬしもアリだと思わんか？







レインボー・ミカはザンギエフとのプロレスタッグでも可。エル・フォルテでも良いかも。



おかしな言動と、その可憐な容姿のギャップが萌え！　なイングリッド。再登場を熱望！

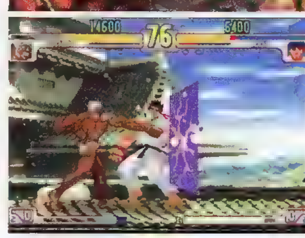
その2 ライターちくわの予想

「油まみれのおっさんと超ビキニマッチョが迫ってくる。その破壊力はワロス級ですよ」（ちくわ談）。確かに、現在発表されているタッグは美男美女分高め。イロモノキャラクター好きの興味を引くこの二人が組むのは、マーケティング的にも正解!?





カプコン側のタッグが三島財閥に対抗するためには、ハカンの財力が必要不可欠のはず！



エイジスリフレクターを設置して、ハカンとユリアンが同時に襲いかかる光景を夢想！

その3 担当編集ヤエの予想

『ストⅣ』シリーズの小野プロデューサー＆『鉄拳』シリーズの原田プロデューサーによるまさかの最強タッグは出演確実とみた！ twitterやメディアでの熱いやりとりは、このための布石に違いない。小野Pは空中な技を中心に闘うトリッキーなキャラ、原田Pは武器チェンジを使って闘うテクニカルなキャラ。え、ライバルだって？



アルカディア所属 ゆるゆるタッグ!? よるよる＆まじんの予想は……!?

よるよる：『ストリートファイター X 鉄拳』、超楽しみなんですけど！ 早くやりたいんですけど！ 格闘ゲームと萌えを愛する男、「よるよる」です！ 押忍！

まじん：自己紹介が適当すぎる……。格闘ゲーム、コンボ大好き、「まじまじん」（以下まじん）です。さて、今回は『ストクロ』タッグ予想をやっているみたいですよ。

よるよる：皆、妄想爆発しすぎでしょ。もっとこう、冷静な目線で、キャラクター予想をすべき。

まじん：ほう……。じゃあ、あんたの冷静な目線からの予想も聞かせてもらおうかね。

よるよる：うむ。おれが極めてクールに導きだしたタッグ。それは……、州光＆リリだ！

まじん：あんたそれ『鉄拳』サイドや……。

よるよる：州光は仮面取ると絶対かわいい。大好き。リリは吉光でも可。とにかく州光好き。

まじん：冷静とはほど遠い予想をありがとう。

よるよる：チミの予想を聞かせてもらおうか!?

まじん：おれは、カプコンフリークとして、キャプテン・サワダとモニターサイボーグを推すね。モニターサイボーグは、絶対セスと関係あるしょ。

よるよる：サワダはともかく、モニターサイボーグを知ってる人とか、どれだけいるのよ。

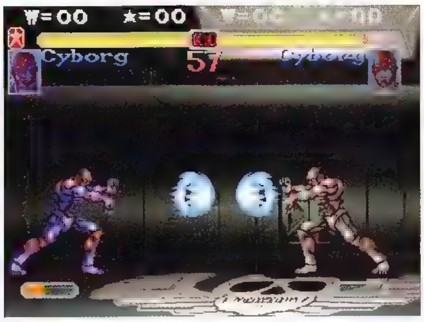
まじん：モニターサイボーグは家庭用版『ストリートファイターⅡ MOVIE』で使用可能だぞ。

よるよる：紹介記事みたいな言い回しはやめて！ でも、確かにセスっぽいかもしれないな……。

まじん：でしょ!? これたぶん裏設定だよ。『ストリートファイターⅤ』くらいで明らかになるハズ！



キャプテンも参戦希望！

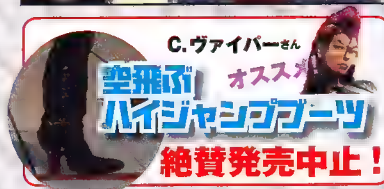


セスの原型発見せり!?

連載まんが さくらさんはりきる！「ふたりはなかよし」

マンガ：春人（http://fruhling.suppa.jp/）





闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!



profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』（PS3/Xbox 360）の闘う熱血プロデューサー。

6月7日～8日まで、アメリカのロサンゼルスにて"E3"（世界最大のゲームショー）が開催されました。そこでカプコン「ストリートファイター」系の大きな出来事としては、『ストクロ』の実機展開＆PlayStation Vita版の発表、そして特にこのアルカディア誌を読んでいる方が期待しているであろう『ストⅢ 3rdオンラインエディション』（以下『ストⅢ OE』）をついにプレイアブルで出展したことでしょう。オフィシャルHPもオープンしましたが、なんと、うれしいことか、ちょっと悔しいことか……閲覧者数は『ストクロ』より『ストⅢ OE』の方がより多いっていう結果に！ カプコン内のE3タイトルでは、閲覧数No.1、No.2を飾れたので、格ゲー担当としての社内的なポジションは維持できましたが……（苦笑）。

この夏、『ストⅢ OE』旋風をPSN、Xbox LIVEで展開できるように頑張っていきますよ！

EXAMU-EXTRA! Vol.26

エクサム エクストラ!

エクサムの最新情報をスタッフ描き下ろしイラストと共に毎月お届けしているコーナー。イラストコンテストも絶賛開催中です!!

スペシャルゲスト描き下ろし! ギャラリーEX



スペシャルゲスト

ILLUSTRATED BY ぽよよんろっく

はじめまして、ぽよよんろっくともうします。こんげつは、ろっくのだいすきな、さつき&らすていさんですよ~(o^-')b

profile キャラクターデザイン、原画などでも活躍するイラストレーター。代表作は『クイーンズブレイド スパイラルカオス』など。

読者参加型企画開催中!

キャラクター人気投票

本誌発売日に応募締め切りとなった人気投票。中間地点の各No.1はこの二人! 最終結果&描き下ろしイラストをお楽しみに!!



イラストコンテスト

こちらは引き続き『アクアパッツァ』の投稿イラストを大募集中! メイン、サポートキャラはもちろん、技中に登場のキャラや背景登場キャラまで登場キャララクターなら何でもOK! 入賞作品は記念品贈呈のほか、当コーナーや弊誌某所にて掲載予定です! **締め切りは7月30日まで。お一人様何通でも投稿可能です。**

豪華ゲストがギャラリーEXに登場!

俺たちに AQUAPAZZA(アクアパッツァ) AQUAPLUS DREAM MATCH を語らせろ!!

アクアプラスのディレクター鷲見さんと、エクサムのディレクター林さんを直撃! 今月は『うたわれるもの』から参戦となるキャラクターについてお話ししてもらったぞ。

――ハクオロの技中に出演しているエルルゥとアルルゥですが、メインやパートナーキャラとして登場させようといったお話は無かったのでしょうか?

林 それも考えたのですが、あの三人は家族なので一緒に闘わせたいなと思ったんです。

鷲見 この二人にはそれぞれカットインアニメーションがあるんですよ。ハクオロ自身のカットインを含め、ほかのキャラに比べてゴージャスになってます(笑)。

――カルラとトウカは共に剣を使用して闘いますが、ご苦労された点はありますか?

林 同じ剣でもカルラの方が豪快なイメージなのですが、本人は軽がると大きな武器を扱う設定なんですよ。そうなると格ゲー的に分かりやすい「重たい武器を引きずる」といった表現ができないので、その辺りは苦労しましたね。

鷲見 重たく大きな武器を扱うけど軽快に動くという、格闘ゲームで表現が難しそうなキャラですが、カルラのイメージをそのまま表現していただけました。

林 それに対してトウカは、達人としての強さやカッコよさの表現ですね。あとはどこにウッカリ要素を入れるか(笑)。格ゲー的には、玄人向けでやり込みがいがあると思います。

鷲見 必殺技の「桔梗」を出した後に追加入力のタイミングを計るための輪っかが出るのですが、あれは原作にあった要素なんですよ。

林 原作ファンの方は、ちょっとだけタイミングを取りやすいかもしれません(笑)。

――カルラの「手が滑りましたわ」は、"酒"を飲みながらの"避け"攻撃という見事なダジャレになっていますが(笑)、これは狙ったものなのでしょうか?

林 やはりそこにきますか(笑)。あれはたまたまなんですよ。酒が絡んだ攻撃を考えたときに、あのような形へ落ち着いたんです。もちろん内部でもダジャレになっちゃったね、という話はありましたが(笑)。……最初からダジャレのためだけに作った技ではないですよ(笑)!

――最後に、『うたわれるもの』キャラの注目ポイントをお願いします。

林 ハクオロはアシストキャラが二人居るような闘いを、トウカは慣れるほどに動かすこと自体を楽しめると思います。カルラは……、あまりダジャレを気にしないでください(笑)。

イラスト&インタビュー:げっつ☆先生



今月もP004から『アクアパッツァ』を大特集! 激戦を勝ち抜くための攻略情報を見逃すな!!

エコール × アルカディア同盟軍秘密基地のページ

CRIMSON BASE

SANBANCHO

八戦目　ハイドラGP名古屋の激戦!

公式ランバト「ハイドラGP」を始めとしたエコールの最新情報をお届けする本コーナー。ハイドラGPの熱い闘いは全国規模に伝播中。今回は6月18日に開催された名古屋でのビッグイベントの様子をお伝えするぞ!

非想天則大会後には、エコール設営の特設ステージでメルブラ大会も開催された。非想天則ファンにはメルブラファンも多く、ハイレベルな戦いが繰り広げられた。優勝したのは「まなん」選手。メルブラ選手権の表彰状クオカードが進呈された。



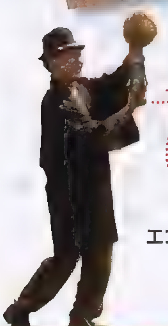
メルブラ大会も真剣そのもの。



『メルブラ』大会優勝
「まなん」選手



大会運営者、上位入賞者と一緒に記念撮影。



9月24日
大イベント
決定!

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋
より

エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラGP
HYDRA GP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

名古屋で非想天則&メルブラ大会!

エコール公式ランキングバトル(ランバト)「ハイドラGP」。GWに開催された東京、大阪に続き、今度は名古屋で大規模な『東方非想天則』オフライン大会「Rd.5/第参回東方名古屋拳」が6月18日に開催された。

イベントには100人近い選手が参加。大会は予選がチップ戦、決勝はトーナメント戦で争われた。チップ戦では、参加者が初めに5枚のチップを受け取り、試合開始とともに選手同士がこのチップをかけて勝負を行ない、チップが0枚になった時点で失格となる。タイムアップの時点で、多くのチップを持っていた選手が決勝へとコマを進める。



互いのチップを賭けて闘う。ざわ……ざわ……。

『東方非想天則』優勝
「ななにボム」選手



チップ戦を生き延びた中から上位8人によって争われた決勝トーナメント。その頂点に立った「ななにボム」選手には、エコール真鍋氏から表彰状クオカードが進呈された。

大会優勝者ギャラリー

ハイドラGPメルブラ大会、非想天則大会優勝者の写真をピックアップしてお届けするぞ。今月の猛者たちは次のメンバーだ。



5月28日「JOYPLAZA本店」大会(Rd.210)
「青鬼」選手



5月29日「プレイランドエフワンR」大会(Rd.199)
「まだらめ」選手



6月11日「アミューズメントエース津田沼」大会(Rd.222)
「○」選手(写真右)



6月11日「第2回東方非想天則神戸杯」(Rd.4)
「MDT」選手(写真左)

カムカム　クルムシ二等兵 7



札魂 CARD GAME SPIRITS ここにアリ!!

新たなゲスト使い魔も参戦！

LORD of VERMILION Re:2

ロードオブヴァーミリオン Re:2

LORD of VERMILION Re:2
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2011年夏稼働予定
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text:age



効果中にダメージを受けると効果がアップする強化系の特殊技。「魔種の場合は」とテキストにあるので種族は魔種確定だろう。

エーコ

『ファイナルファンタジーIX』からのもう一人のゲストが公開！ 主人公ジダンの仲間になる召喚士一族の生き残り。見た目どおりの年齢で、作中では6歳の子供だ。



Illustration by 村瀬修功



Illustration by 森利道（アークシステムワークス）

ノエル・ヴァーミリオン

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』から三人目のゲストが参戦！ ノエルは、先月紹介したジンの直属の部下にあたる。原作においては物語の鍵を握る中心人物の一人。



LoVの使い魔としては珍しく、銃を引っさげての参戦。LV制の雷ピンダメのため、海種にとっては脅威になりそう。

ゲスト使い魔とBGM

『Re:2』から、なんとゲスト使い魔専用BGMが用意されることに。通常は、ゲスト使い魔を使用しているとランダムで流れるのだが、ゲスト使い魔専用の称号をセットしておくことで、対戦時に必ずそのBGMが流れるようになるのだ！ それぞれの原作に思い入れのあるプレイヤーにとってはかなりうれしい仕様。今からでもチャレンジしてみてはいかが？



ここに登場したゲストたちの専用BGMは、用意された各ゲスト使い魔の称号取得には苦労するだけに価値も大きなものになりそう。

人気使い魔 再臨した三人娘！

未だに高い人気を誇る三人娘の別Verが登場！ それぞれ新たな絵師を採用し、これまでのものとはまた違った魅力を引き出している。今回は三人ともレアリティが低くなったので、以前よりやや入手しやすいのもうれしい点だ。



Illustration by 久方綜司



コストが下がり、神族に不足がちだったコスト10の光属性の使い魔として登場！ さまざまなデッキに組み込める上、特殊技も使い勝手がいい。5の倍数のカウントでさらに高い効果を発揮するので、時間を調整できればコスト以上の活躍が期待できそうだ。



Illustration by 藤ちょこ



従来のリスクを必要とした特殊技と違い、かなり使いやすいタイプの特殊技を引っさげて登場。バランスの良いスペックを持つ上、スキルも優秀。さらに［［博愛］アテナ］同様、海種に不足していたコスト20の光属性のため、『Re:2』での海種の主力として活躍してくれそうだ。



こちらはかなりクセの強そうな特殊技になっている。［アディション］との併用が活用法としてパッと思いつくが、効果時間次第ではゲート帰還直前に使用して強化後出撃したり、主人公が死滅して急いで帰還したいときに使うのもアリか？



Illustration by 真嶋杏次

新UR（アルティメットレア）ももちろん登場!!



Illustration by 久方綜司



受け継がれし究極の力

今回のアルティメットレアの一つは、日本の神話で有名な［スサノオ］。コストに恥じない高い能力を誇る。特殊技は神族には貴重な強化系。スマッシュの精度がその強さを決めるので、単数攻撃の使い魔で固めたデッキでの運用が強力そうだ。ちなみに、天叢雲剣は、「あめ（あま）のむらくものつるぎ」と読む。

緊急告知！

次号の月刊アルカディア9月号 No.136（7月30日発売号）に 驚愕のゲスト使い魔［アジルス］が付録で登場!!

『ロード オブ ヴァーミリオン』シリーズの天の声、そしてLoVプレイヤーでもある声優・杉田智和氏のラジオ番組「杉田智和のアニゲラ！ディドゥーーン！！」に登場する謎のアシスタントロボ「アジルス」が、『Re:2』で使用できる使い魔カードとして、アルカディア限定の付録として登場!! お楽しみに!!!

降魔のさらなる謎に迫る！ これでキミも降魔マスター!?

降魔徹底解説！

さらに判明した降魔の特殊な能力。一体の降魔でも二つの能力を持つことが判明し、さまざまな組み合わせが考えられそうだ。

降魔は二種の特殊技を持っていた!!

強力な力を秘めた降魔。なんと、彼らは二つの特殊技を使い分けることができるのだ！ 特殊技使用時に通常の赤ボタンか、アルティメットスペル用の青ボタンを押すことで選択ができる。一体で二体分の特殊技が使えることに近いので、それを見越した上でさまざまな使い魔との組み合わせを考えることもできる。逆に、相手にするときもその特殊技の性能を両方把握しておくことは必須ともいえるぞ。

状況に応じて使い分ける事が可能！







例：[～蒼天の守護龍～] の特殊技の違い

赤	範囲内の味方１体の攻撃力が一定時間アップ！ さらに、敵特殊沢・必殺技の対象外になる！
青	範囲内の味方１体のHPを回復！ さらに、防御力が一定時間アップ！

[～蒼天の守護龍～] の特殊技を例にとってみると、赤ボタンで使用時は攻撃寄りの能力だが、青ボタンで使用すると逆に守備寄りの能力になる。状況に応じて使い分ければ大きな力となってくれることは間違いない。

新降魔も続々登場！ 二種の特殊技と併せて掲載!!



Illustration by 皆葉英夫



赤	敵のアルカナストーンシールドとサーチアイの封印ゲージを一定量増やす！
青	敵のゲートどれかひとつの封印ゲージを一定量増やす！

施設封印の特殊技を使い分けることが可能。[リヴァイアサン] や [センギアの吸血魔] との併用が分かりやすく強力そう。もちろん、単純に施設封印のサポートとしても優秀だ。



Illustration by omatika



赤	囲内の味方全ての通常攻撃が一定時間、スマッシュ攻撃になる！
青	範囲内の味方全てのスマッシュダメージを一定時間アップ！

オートスマッシュとスマッシュダメージアップを使い分けることが可能。単数攻撃と拡散攻撃を両方入れたデッキなどで使うと、そのどちらの能力を引き出すこともできるだろう。



Illustration by 山宗

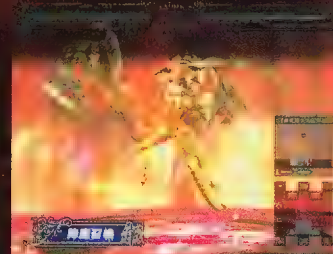


赤	範囲内の味方全ての防御力が一定時間アップ！ さらに、弱点を消す！
青	範囲内の味方全ての防御力が一定時間アップ！ さらに、敵特殊技・必殺技の対象外になる！

どちらもDEFを強化するが、副次効果が違う特殊技。ダメージ系、弱体系、妨害系が多い相手には青、それ以外には赤を、とこの手の特殊技としては相手に応じて使い分けられる点がうれしい。



Illustration by 塚本陽子



赤	範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージ！ さらに、特殊技の効果を消す
青	範囲内の敵１体の攻撃力・防御力・移動速度がダウン！

赤ボタンは言うまでもなく強力なピンタメタイプ。これだけでも強力だが、青で単体の大幅弱体化もできる。相手の降魔や［サクリファイスへ］の対抗手段として活躍しそうだ。

アルティメットスペルを使うか、降魔を召喚するか!? 新たな戦術の流れとは？

STEP 1 降魔を登録してゲームスタート！

まずは使い魔の登録画面で降魔を登録！　降魔には「コスト」と「種族」の概念は無いので、どんなデッキにも組み込める。もし手持ちの降魔は1枚しか所持していなくとも、それを使うかどうかに関わらず登録しておいて問題ない。アルティメットスペル（以下US）の選択に関しては、これまで通りデッキに合わせて選択してく方針で構わないが、降魔でカバーできない部分（例えば制圧面など）をカバーする選択もアリ。



何はともあれ、まずは登録。降魔にはコストと種族の概念が無いので、どの種族のどのデッキに組み込んでも特に問題無い。



対戦を開始したら、相手に合わせてプランを立てるべし。相手の弱点を突ける降魔なら優先して召喚してもいいだろう。

STEP 2 US／降魔ゲージがたまった！

STEP 3-A USを選択！ US Lv.1 or Lv.2発動！



降魔ではなくUSの使用を選択！　Lv.1のものであれば、相手が降魔を召喚する前に勝負を仕掛けることもできる。相手より先にを使用する場合、そこでなるべく大きくリードを取らないと後々降魔で押される可能性もある。発動するタイミングは、良く考えて使おう。

STEP 3-B 降魔召喚！ 巨大降魔でバトル！



USではなく、降魔の使用を選択！　降魔を召喚するにはUSゲージをMAXにする必要がある。降魔召喚後はUSの［サクリファイス］のように一定時間巨大な降魔1体での戦闘となる。ここで押し負けると降魔の優位性を生かしにくくなるので、丁寧に操作して最低でも敵使い魔一体は倒したい。

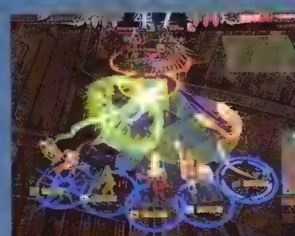
STEP 4-A USはあと1回使用可！ ただし降魔は選択不能！

どちらかのUSを使用しても、もう一回USは使用できる。一回目でリードし、二回目でさらにリードを広げる、あるいは守る形に持っていけるのが理想。なお、USはどちらを使用しても、以降は降魔を召喚できなくなるので注意しておこう。フラットリーダーから除外しておいてもいいだろう。



STEP 4-B 以降は五人パーティに！ ただしUSは選択不能！

降魔をパーティに入れている限りは五人パーティで出撃可能に。降魔は死滅時にデメリットもあるが、通常の使い魔同様、復活可能だ。ただし、以降USは一切使えなくなるので、制圧面が優秀なデッキ＆USを使う相手とは無理な割り合いをせず、慎重に立ち回りたい。



USと降魔のメリット、デメリット

USと降魔は、どちらを選択してもそれなりのメリットとデメリットがある。USの良い点は、やはり制圧面で優位に立ちやすい点、そして2回使えることだ。相手がUSを使わない場合に、大きくリードするチャンスを二度作れる。

しかし、通常の戦闘において、降魔入りのデッキに対しては間違いなく不利になることだろう。

降魔のメリットは、やはりその戦闘での優位性だ。また、五人パーティならストーンを割る速度も速くなる。ただし、降魔は使い魔一体より割る速度が遅く、使い魔三体と、使い魔二体＋降魔だと、使い魔三体のほうが制圧速度が早い。

そして最大のデメリットは、降魔が死滅したらアルカナストーンゲージが一定量減少する点だ。かなり馬鹿にできない量のゲージが減少するので、とにかく丁寧に扱いたい。



強いからと雑に扱うと大変なことに。HP減少時は、無理せずゲート内に置いていくなど、とにかく慎重に！

現役プレイヤー必見！　Re:2での変更点をチェック!!

性質が変化する使い魔たち

今回、すべてのカードにHPの表記が追加され、その性能は大きく変わることになる。さらにその中でも、一部のカードはコストや攻撃属性、攻撃の範囲が変化することになった。その一覧を右の表にまとめてあるので参考にしてほしい。どれもデッキを作る上で重要になる点なので、これらを主軸にしている場合は、新しいバージョンになる前に覚えておいて素早く対応したい。

コストが変化した使い魔は八体。同コストに強力な使い魔が居て（あるいはこの先そうなる?）活躍の場が少なかった使い魔や、低コストの割に強力だった使い魔のコストが上昇するなどの調整がされている。

属性が変化した使い魔は三体と少なめ。デッキを組みやすくしたと思われるものが二体と、定番化しすぎたためかほかとの選択を強いられそうなコストになった［シーサー］がその対象だ。ただし、［シーサー］に関しては、人獣の強力な撃属性の使い魔との併用がしやすくなったという点には注目したいところ。

攻撃範囲の変わったものはもっとも多く九体。それぞれ、特殊技の性能ともあわせて扱いやすくなるように調整されている模様。これでこれらの使い魔もこれまでに比べて出番が増えそうだ。



お互い変化した能力を把握しておかないと、思わぬ使い魔にせん滅される危険性もある。対戦前によく確認して臨んでほしい。

コストが変化した使い魔	
朱雀	15→10
バリオス	10→15
妲己	15→10
パラディン	20→15
ヘラクレス	25→10
鳳凰	25→30
シーサー	10→15
青龍	25→30

属性が変化した使い魔	
アスラ	撃→光
シーサー	撃→闇
ワルキューレ	撃→炎

攻撃範囲が変化した使い魔	
ゴリアテ	単→散
マッドオーク	散→単
バーバリアン	単→散
タイラント	単→散
アリス	複→単
チェイサー	散→単
呪術師	散→単
アルゴス	単→複
源義経	散→単

注目使い魔ピックアップ！

もっとも注目したいのは人獣の［アリス］だろう。右にカードを掲載しているが、単数攻撃になっただけでなく、スキルを二つ持ち、HPこそ低目だが、非常に高いスペックを持つ使い魔に変貌。また、［源義経］も単数になったことで、この［アリス］や［バーサーカー］のお供として優秀に。［ワルキューレ］も、属性が変化したことで、［レナス］と組ませて戦乙女二人というある意味夢のデッキが組めるように!?





アルティメットスペル変更点

降魔の登場にともない、対となるUSにも大きな変更が加えられることに。まず、レベルが二段階に変化。これまでに比べてあまり気軽にUSは使えなくなったともいえる。

しかし、回数が減少し、強力な降魔に対抗するためか、全体的に強力な効果を発揮するようになっている。特に、Lv.1のものは序盤から使えるものとしては破格の効果といえる。そのため、いくら降魔が強くとも、USを使うという選択が無くなることはまず無いだろう。チャンスを見極め、ここぞという場面で使おう。



数こそ減ったものの、強力なUS。たとえ降魔相手でも見劣りすることは無いので、しっかり使い分けたい。

No.	Lv.1		Lv.2	
1	サクリファイス	選択した使い魔のHPが200回復し、ATK、DEF、移動速度が上昇。さらに通常攻撃範囲が延長。	サクリファイスU	選択した使い魔のHPが400回復し、、ATK、DEF、移動速度が大幅に上昇。さらに通常攻撃範囲延長、通常攻撃速度上昇、効果時間延長。
2	クロノフリーズ	ゲーム時間を3カウント停止し、敵、味方ともに、制圧不能。	クロノフリーズU	ゲーム時間を4カウント停止し、敵、味方ともに、制圧不能。さらに、敵は施設の封印と封印解除も不能かつ、通常攻撃方向が、固定。
3	リターンゲート	プレイヤーが死滅し、ゲートに戻る。復活時間は5秒以下。	リターンゲートU	パーティ全員のHPを300回復し、ゲートに戻る。
4	キュアオール	プレイヤー以外のパーティ全員のHPを250回復。	キュアオールU	パーティ全員のHPを400回復。
5	クイックドライブ	約8カウント、パーティ全員をスピード4より速くする。ただし、効果持続中はアルカナスキルの効果無効。	クイックドライブU	約4カウント、パーティ全員をスピード4より大幅に速くし、通常攻撃も上昇。さらに、オートスマッシュ状態にする。ただし、効果時間中アルカナスキルの効果は無効。
6	アディション	ゲート内の使い魔を2体パーティに呼び出し、プレイヤーのHPを100回復。ただしパーティ内の使い魔が、3体より多くなることはない。	アディションU	ゲート内の使い魔を3体パーティに呼び出し、プレイヤーのHPを200回復。ただしパーティ内の使い魔が、3体より多くなることはない。
7	シーリング	一定時間、敵のサーチアイ、アルカナストーンシールドを封印。	シーリングU	一定時間、敵のゲートのどれか1つと、サーチアイ、アルカナストーンシールドを封印。
8	アウェイク	味方のサーチアイ、アルカナストーンシールドの封印を解除し、ゲートのどれか1つの封印ゲージを一定量、減少。さらに、約3カウント施設の封印を禁止し、味方パーティの弱点を消す。	アウェイクU	味方のサーチアイ、アルカナストーンシールド、ゲートのどれか1つの封印を解除。さらに、約7カウント施設の封印を禁止し、味方パーティの弱点を消す。
9	リザレクション	ゲート内にいる使い魔を、すべて復活させる。さらに、復活させた使い魔の特殊技ゲージを30%分増加させ、プレイヤーのHPを200回復。	リザレクションU	ゲート内にいる使い魔を、すべて復活させる。さらに、復活させた使い魔の特殊技ゲージを60%分増加させ、ATKとDEFも上昇。さらに、プレイヤーのHPを全回復。

アルカナ情報局　「OVER the LORD ～ fan festival 2 × ALL STAR TOURNAMENT ～」が7月16日に開催される。会場は「品川プリンスホテル ステラボール」で入場料は無料、定員1000名限定のプレミアイベントだ。本誌発売時は、すでにプレミアシート交換キャンペーンは終了しているが、キミは当選できただろうか？

新たなデッキの作り方を考えよう

主力使い魔のコスト変化とデッキ改造パターン

コストや属性の変化にともない、修正された使い魔が組み込まれたデッキは、デッキが大きく変わってくる。そこに新カードが加わるとさらに大きくデッキは変化するものの、それら新カードをすぐに入手できるわけではない。

そのため、最初のうちは既存のカードをベースにデッキを調整していく必要がある。特に、お気に入りの使い魔の性能が大きく変化していた場合は、これまでとは異なった戦いをすることになるので注意が必要だ。ここではその一例を紹介するので、デッキを作る際の参考にしてほしい。



現バージョンで活躍しているカードも、デッキパーツの変化によりデッキ再構築は必要になるだろう。

降魔をデッキに組み込む

新要素の降魔。彼らを使用することでデッキの組み方の概念が大きく変化する可能性も生じてくる。降魔にも個々に攻撃属性があり、それを踏まえた上でデッキを組むほうが、よりバランスよくデッキを組めるようになるだろう。

考えられるパターンとして、まず、降魔の属性を加えた上でバランスを整える形。降魔の属性と同じ属性の使い魔はやや少なめにコストを割き、それらが弱点の相手とマッチした場合は優先的に降魔を召喚。序盤は苦労するものの、召喚後は優位に立てるようにする。こうすることで、ほかの属性にも多めにコストが割けるので、よりバランスよく戦えるようになる。

次に、降魔で流行デッキに対抗するパターンも考えられる。流行しているデッキの対抗策として、戦闘に特化した降魔を起用するとしても、［～破魔の迅雷～］や［～嘆きの竜皇～］といった攻撃面に秀でた降魔を選択するか、［～殲滅の怒濤～］や［～蒼天の守護龍～］のような、防御・サポート面に秀でた降魔を選択するか？　といった選択肢ができる。さらに、属性もその流行デッキに合わせて選択することで、デッキ相性による一方的な対戦になることを回避できるようになるだろう。


チャンスを生かせるシーンで召喚しないと、あまり効果的ではない降魔。召喚するからにはエクセレントを狙う！　ぐらいのつもりで。



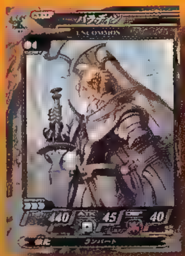
41ページでも触れているが、降魔が死滅するだけで、アルカナストーンが削られる。決して万能ではないので過信はしないこと。

サンプルデッキ①



撃	バーサーカー
撃	シーサー
光	ビショップ
光	パラディン
闇	アークエンジェルEV
闇	チェシャ猫
雷	主人公

▼



撃	バーサーカー
光	パラディン
光	ビショップ
闇	源義経
闇	チェシャ猫
雷	服部半蔵
雷	主人公

［パラディン］のコスト変化にともない組み方を変更。さらに単数攻撃になった［源義経］を投入した。［服部半蔵］は［サドゥール］でも良い。［那須与一］が手に入れば、［ビショップ］を外して［服部半蔵］のかわりに［リディア］や［ホワイトマンティス］を入れるのもアリだ。

サンプルデッキ②



	魔炎長アウナス
光	フォールンエンジェル
光	フェアリー
闇	サキュバス
闇	妲己
雷	シルフ
雷	主人公

▼



	魔炎長アウナス
光	リリス
光	フェアリー
闇	サキュバス
闇	妲己
雷	シルフ
雷	主人公

［妲己］のコスト変更にともない、属性をバランスよく変更。また、こうすることで［アウナス］＋コスト10のパーティが開幕からかなりの火力を発揮できるようになり、セカンドパーティにつなぎやすくなった。［リリス］がWリジェネを持っているので、突破時にやや居座りやすくなる。



降魔とデッキの相性のバリエーションは、まさに無限大！　入手したら一度は使ってみよう！

降魔入りサンプル①



	レッドクイーン
光	フェアリー
光	フォールンエンジェル
闇	牛魔王
闇	サキュバス
雷	フルフル
雷	主人公
光	～蒼天の守護龍～

光属性をコスト10＋10にして降魔でカバーした形。もともと光属性は二体でもある程度不死を掛けていたが、より安定度が増すはず。弱い属性にコスト10の使い魔を充てたとしても、強化系やピンダメ系を入れておけば、降魔召喚までの時間を稼ぎやすくなるだろう。

アルカナ情報局　プレミアシート交換キャンペーンに外れてしまった人は、当日並ぶしかないが、入場は先着順となっている。非常に人気の高いイベントなので、入場できない可能性もあることを踏まえ、気合いを入れて参加してほしい。





戦国大戦 1570 魔王上洛す

時は流れ舞台は1570年！

©SEGA

本シリーズとしては初の追加カードが公開された！　システムにも大きく手を加えられ、これまでとは一味違ったゲームとして進化する！

Text：age

戦国大戦-1570 魔王上洛す-	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リアルタイムカード対戦
■操作方法	フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発　売　日	7月下旬予定
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワークシステム	ALL.Net

新勢力と共に激動の時代を駆け抜ける！

新勢力の追加で、より苛烈さを増す戦乱の世。激化する闘いの中、新たな武将を従えて乱世を生き残るべし！　今回は新カードの情報を中心に、新バージョンの解説を行なうぞ！

新カードの追加がさらなる戦乱を呼ぶ！

大名に匹敵する教団

本願寺

石山本願寺を中心として、僧でありながら大名並の勢力を誇っていた浄土真宗の僧、本願寺顕如を中心とした武将と、本願寺と友好関係にあった雑賀衆を中心とした勢力だ。本願寺顕如は、僧ゆえか足軽での登場。計略は陣形のようだが、はたしてどのような力なのか。





初の同盟軍が参戦

浅井・朝倉家

浅井長政の浅井家と、その盟友である朝倉家を中心とした勢力だ。浅井家は織田信長と同盟を結んでいたが、最終的に敵対する。舞い計略を使う茶々、そして「罠」という新タイプの計略を持つ朝倉景鏡が登場。罠とはどのようなものなのか非常に気になるところだ。





戦国はみだし版

意外な血縁関係:上記の浅井家の茶々が、織田信長の妹であるお市の娘であることは知っている人も多いだろう。しかし、本願寺顕如が武田信玄の正室で本作でもお馴染み三条夫人の弟であることは知らない人も多いのではないだろうか？　このように、意外な人物がつながっているのも戦国時代の面白いところといえるだろう。

織田家





風雲児は魔王へ

織田家は、新しい姿になった織田信長とその重臣である明智光秀を公開！　織田信長は、武田軍を倒した長篠の闘いで有名な三段撃ちが計略に。効果範囲を見ると采配のようだ。明智光秀は自身が銃の名手であったためか、こちらも鉄砲隊での登場だ！

武田家





武田を継ぐ者

新たな世代の流れが始まる武田家。真田幸隆の息子にして戦国時代きっての知将の一人真田昌幸、秋山信友の妻となるおつやの方が参戦。昌幸の計略は陣形のようだが、名前からその効果は予想できない。はたしてどのような計略なのか期待が高まる。

上杉家





天下に「義」を示す！

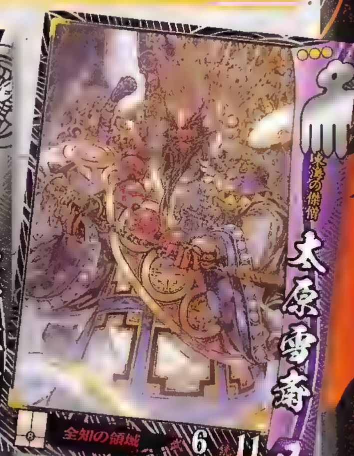
上杉家からは、上杉謙信の養子である上杉景虎と、ご存知の人も多いと思われる、後のの直江兼続、樋口兼続の二人。景虎は、今まで上杉に居なかった采配を使う武将ゆえに、その能力には期待したいところ。

EXカードキャンペーン実施中！

現在、戦国大戦は「EXカードキャンペーン」実施中！　空ピローを10枚集め、キャンペーン係まで応募することで、三枚のEXカードセットが11,059名の人に当たるのだ。これらのカードは、名前こそ既存の武将と同じだが、能力は異なる別カードとなっている。戦国大戦をプレイするならぜひともゲットしたいカードだろう。なお、応募は何口でも可能だが、重複当選は無いので応募口数が少なくとも当たるチャンスはあるぞ。







戦国はみだし版

排出停止について:なんと、現在排出されているカードのうち、「戦国数奇」の18枚は、現バージョンでのみとの排出となる。新バージョンでは排出されないので入手が困難になるぞ。未だ所持していないのであれば、新バージョンになる前にプレイして、欲しいものだけでもぜひともゲットしておこう!

システム変更点+新要素!

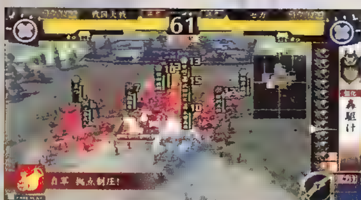
騎馬隊の乱戦が変化

これまでは、騎馬隊が突撃準備状態になっていた場合、乱戦せずにすぐに弾くか弾かれていた。しかし、このバージョンからその仕様が変化。ほかの兵種同様、接触後一定時間乱戦をするようになった。

これにより、高統率の騎馬隊で敵部隊を弾いて追い払う、などの戦術が取れなくなったことになる。

しかし、それと同時に、騎馬隊を乱戦させて別の騎馬隊で突撃することも可能になった。これまでは、操作が複雑なこともあり、デッキに騎馬隊は一人のみ、というのが安定であったが、この変化により、複数をデッキに組み込んでも突撃を効果的に決めることも可能になった。

また、例えば騎馬隊で大幅に武力が上昇する超絶強化計略を持つ武将であれば、突撃を決められなくともすぐに乱戦可能なのでその武力を存分に生かせるようになった。決して、単純に騎馬隊が弱体化したわけではないので新たな使い方を考えよう。



←デッキに複数騎馬隊を入れ、ぶつかり合いになったときはとりあえず打たれ強いほうを乱戦させ、もう一体の騎馬隊の操作に集中して様子を見つつ……。



→槍足軽の無敵槍を消して突撃! このあと壁役の武将の兵力が減少したら、突撃をしていた武将と入れ替わって突撃することで効率よく攻撃することも可能だ。

柵が強化

特技「防柵」を持つ武将が設置する柵が、全体的に強化された。まず、敵鉄砲隊の射撃を遮断できるようになった。味方の鉄砲隊の攻撃は通過するので、柵の後ろからであれば一方的に攻撃することが可能だ。なお、敵鉄砲隊の攻撃を受けると柵の耐久値が落ちて、そのうち破壊されることに注意。

さらに、騎馬隊で柵を壊そうとした場合に限り、今までより多く接触しないと破壊できなくなった。ほかの兵種ではどの兵種でも騎馬隊より少ない回数で破壊できる。効率よく柵を破壊するためには、騎馬隊以外をうまく当てる必要があるぞ。

また、いわゆる「貫通」効果のある鉄砲隊の計略であれば、柵を攻撃しつつその背後に居る部隊を攻撃することも可能。守る側も油断しないよう注意してほしい。

これらの変更により大きな恩恵を受ける可能性が高いのが弓足軽だ。弓足軽の攻撃は、柵を越えて攻撃ができる。さらに自身を柵の後ろに控えて攻撃することで、敵に柵があったり鉄砲隊が居ても、攻撃を受けずに攻撃することが可能に。開幕から大筒の前に柵を置いて攻撃することで、序盤戦を優位に進めることもできるのだ。



高武力の弓足軽で敵兵力を削り、兵力差ができたら仕掛ける、といった戦術も有効だろう。



柵の多い鉄砲デッキであれば、武力差をひっくり返すことも可能になりそうだ。

新特技・狙撃

鉄砲隊専用の新特技・狙撃が追加されることに。この特技を持つ武将は、通常のロックから黄色ロックに移行したあと、さらに敵を狙い続けることでサイトマークが赤に変化する。この状態でタッチアクションを行ない攻撃することでさらに射撃の威力を上げられるのだ。とはいえ、あまり長い間ロックしていると、その間に味方が倒されてしまう可能性も。遠距離からしっかりロックして距離を取りつつ使うのが有効だろう。

通常の射撃との使い分けが非常に重要そうだ。上記の強化された柵との併用でその力を存分に発揮できるようになるだろう。



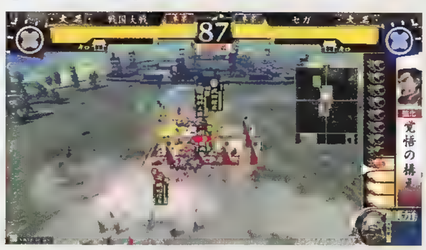
瞬間的なせん滅力を増す可能性もある狙撃。狙撃を持つ鉄砲隊だけそろえ、計略と併用、近づいた相手に狙撃により一瞬で大ダメージを……といった感じで、デッキの組み方にもいろいろと可能性を感じられる新特技ともいえるだろう。

鉄砲ヒット時にノックバック!

鉄砲の射撃がヒットしたときに、わずかであるが相手部隊がノックバックするようになった。これにより、単純に敵を追い払うだけでなく、こちらの槍足軽に乱戦しようとした敵武将を押しのけることで、敵のいわゆる壁突撃を防ぐことも可能になった。

ノックバックの距離は、当然ヒット数により変化するので、追い払いたい敵武将に集中攻撃をしたり、発射数のアップする計略を使ったりとの工夫をするとより効果的に活用できそう。

なお、突撃準備状態、あるいは突撃中の騎馬隊に射撃をヒットさせてもノックバックしないので注意しておきたい。



壁になろうとする槍足軽に射撃を当てて無敵槍を消されないようにすることで、敵騎馬隊の強みをつぶすこともできる。ノックバックする距離はそれほど長くないので、味方槍足軽を後退させつつ距離を調整すると良さそうだ。

新リーグ・極位

現在のバージョンでは、リーグの最高位は「正一位A」までだった。ところが、新バージョンではさらにその上のリーグが登場!

高い実力を持つプレイヤーは、よりハイレベルな環境で切磋琢磨することになる。このリーグを維持するのはかなり至難の業と思われるため、名実ともに戦国大戦を「極めて」いるプレイヤーのためのリーグともいえる。

上を目指すプレイヤーの一つの目標として存在してくれるだろう。

家宝改造

これまで、家宝を装備したときの副効果(小さい枠で表示されるもの)は入手したときに決められたものから変えられなかった。しかし、これも大判を20枚支払うことで変更が可能に。変更の内容はランダムになるが、変えられるだけでもかなり大きい。同じ家宝を複数押さえておいて、使わないほうを改造して理想の形を求めてみるのもいいだろう。いまのうちに家宝と大判をしっかり稼いで新バージョンに備えるべし!

戦国はみたし版

柵は強化だけど、櫓は?:櫓に関しては、基本的にはこれまでどおり敵の侵入は阻止するが鉄砲隊の攻撃などは通過する。ただし、耐久値の仕様は柵と同じようになった。といっても、基本的に騎馬隊で接触したときがこれまでと同じで、他の兵種だと破壊に必要な回数が一回減ることになる。結果的にやや柔らかくなったと判断することもできるか?

デッキが9コスト化。さらに一部武将が変化

今回、最も大きな変化となるのがデッキの総コストの変化だろう。なんと、正五位Cになってからは、デッキ登録に使える総コストが9コストになるのだ！　これにより、高コストの武将を組み込んでも無理なくデッキを組むことができ、かつその武将に足りない部分をカバーするような形でデッキを組むことも可能になってくるのだ。お気に入りの武将を使ったデッキもかなり組みやすくなると思うので、武将にこだわりがある人にもうれしい変更点といえるだろう。これまでのものと比べると、かなりデッキのパターンが増えることになるぞ。

なお、群雄伝はこれまでどおり8コストでのみの出撃となり、逆に、店内対戦などは、リーグに関わらず9コストで対戦が可能だ。

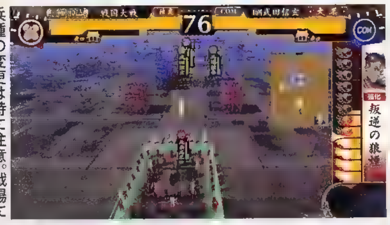
さて、さらにもう一つ大きな変更点が、一部武将にエラッタがかかっている点だ。なんと、一部の武将がこれまでのカードの内容を変更、性能が大きく変化するものもいる。例えば、上杉の【R】北条高広はなんと騎馬隊から槍足軽に変化！　全く違う役割を持つ武将になった。

このほかにも、多数の武将に変更が加えられている。もちろん、大きな変更が加えられたとはいっても、これまで排出されたカードを使えば、新バージョンの仕様に自動で変更されるので、新しくカードを集める必要が無い点は安心してほしい。

それゆえに、デッキを登録するときには、しっかり武将の能力を把握しておく必要がある。自身の主力武将に変化は無いかちゃんと確認した上でデッキを登録しよう。



9コスト登録となることでデッキの幅が大幅に増えることに。



兵種の変更は特に注意。戦場に出てから気付いては遅いぞ。

9コストデッキどうよ？

age：ってなわけでなんと9コスト登録に変更！　夢が広がるねぇ

スズキド：そうですね～。コストが1増えるだけでデッキパターンが相当増えますね。

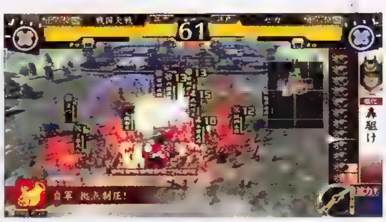
age：っていうかなんで君が居るの？　3ch君は？

スズキド：彼は忙しくて今回不参加なので代理です（笑）。

age：なるほど。まぁいいや。とりあえず9コストってことで試しにデッキを考えてみるかね。例えば「宿業デッキ」。これなんて総武力が高くて9コストを生かしやすいと思うんだけど。個人的には【UC】堀秀政を【R】池田恒興にしたいんだが……。

スズキド：いや、強化された柵もあるし堀でいいんじゃないですか？　僕としては騎馬隊を複数入れやすくなったから、騎馬隊二枚入りの「風林火山」なんかもいいですね。

age：確かに使いこなせば強そうで夢もある感じ？　う～ん、これはいい意味で悩むね！



より多くのコストを割けるようになったことにより、戦場はより ド派手に、そして相手のデッキも予想できないものへ変化する。これまでとは全く違ったゲームと言っても過言では無い変化といえるだろう。

例① 騎馬隊×２風林火山



高スペックの武将を入れつつ、騎馬隊を二枚にしてみた形。武田信玄を壁にしての木曽義昌の突撃が勝負のカギを握る!?　爆発力もありバランスにも優れたデッキパターンだ。

例② 高武力宿業デッキ



2コストの武将を軸に総武力が高くなるように調整した形。甘粕を武力8の武将に変えてもよさそうだ。総武力の高さゆえに、瞬間的な火力はかなりのもの。

真田幸村使ってみました！



噂のEXカード、真田幸村の能力をドーンと公開！　コスト3ながらも、【SR】馬場信春と近い能力なのでスペックは十分。計略は【SR】前田利家と同タイプ。必要士気が多いがその分武力上昇値は高いので期待してほしい！



写真はPSP専用ソフト「戦国BASARA クロニクルヒーローズ」の真田幸村。EXカードの計略である「熱血大車輪」はまさに戦国BASARAの世界のように周囲の敵を次々となぎ倒してくれるだろう。

戦国はみだし版　**戦国BASARA クロニクルヒーローズとは?**:7月21日発売予定の「戦国BASARA クロニクルヒーローズ」は、戦国BASARAの人気武将を操り、対戦するアクションゲームだ！　シリーズならではのアツイノリと、ド派手なアクションでバトルが繰り広げられる。EXカードも付いてくるので興味がある人はぜひ購入しよう!

WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2010-2011

特報
ついにそのベールを脱ぐ『WCCF IC 10-11』

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2011年冬稼働予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

新規&復活クラブが合計で7チーム!!

新バージョンに登場するクラブは、ヨーロッパおよび南米を代表する全22チーム。特に注目したいのは、シリーズ初登場のクラブが4チーム、再登場となる3チームの合計7チームが新たに追加されること。これまでに登場したことがない選手も数多く追加されることが当然予想される。今から稼働開始が楽しみだ！

『10-11』復活クラブ

2シーズンぶりの登場となるアヤックス、『06-07』で初登場し、今期のリベルタードレス杯でも躍進しているサントス、そして今シーズン優勝を果たしたマルセイユが『05-06』以来久々に復活する！

マルセイユ　アヤックス　サントス

『10-11』新規追加クラブ

伊のサンプドリア、葡の名門ベンフィカ、そして本田圭祐が所属することで知られる露のCSKAモスクワと、香川真司が大活躍した独のドルトムントが参戦！

B.ドルトムント
サンプドリア　ベンフィカ　CSKAモスクワ

『10-11』既存登場クラブ

現バージョンに引き続き、『10-11』でも登場するのはサッカーファンならだれもがおなじみの以下の15チーム。[illegible]ローマ、インテルはシリーズ第一弾から連続での登場となる。

ボカ　アーセナル　チェルシー　マンチェスター・U　リバプール　リヨン　バイエルン　A.C.ミラン
ASローマ　インテル　FCバルセロナ　R・マドリード　セビージャ　バレンシア　ビジャレアル

CHECK! ATLE復活！

すでに現役を引退した往年の名選手を対象としたレアカードのカテゴリー、ATLE（オールタイムレジェンド）が2年ぶりに復活することが判明。これまでにジョージ・ベストやフランコ・バレージなどのそうそうたるメンバーが登場しているが、はたして今回はだれがカード化されるのだろうか!?

CHECK! 日本代表も登場！

今年の1月に開催されたアジア選手権で見事優勝した、我らが日本代表チームのカードも引き続き登場。今回はレアカードではなく、スペシャル（黒）カードと同じカテゴリーとして扱われるので、今までに比べて入手がしやすくなり、なおかつゲーム中にも手軽に使えるようになる。これはうれしい！

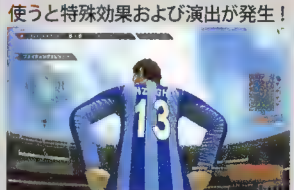
CHECK! 世界一決定戦開幕！

データ対戦でクラブ世界一の座を目指す、アジアおよびワールドウィナーズチャンピオンシップ大会を新設！



CHECK! スーパーサブ効果実装！

スーパーサブ特性を持つ選手を使うと特殊効果および演出が発生！


雄々しく大地に立つ「執刀医」インザーギ。プレイヤーの采配の見せどころだ!

CHECK! チーム士気効果実装！

采配や選手のプレイ内容によって、チームの士気がその都度変動するシステムが導入される。


チーム士気はフォーメーションの下に表示される。士気を高める采配をふるって勝利に導け!

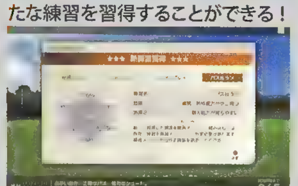
CHECK! ハーフタイムが変化！

前半終了後、チームの強化ポイントを指示するイベントが新登場！


ロッカールームで選手たちに指示をすることが可能に。監督気分を満喫できるのだ!

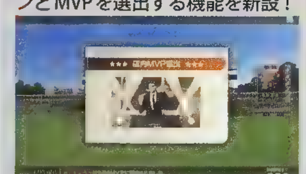
CHECK! 新練習を習得せよ！

練習の実績によって、監督が新たな練習を習得することができる！


新たに習得した練習によって、ハーフタイム中の指示のバリエーションも増えるのだ!

CHECK! 店内対戦も充実！

毎週1回、店内のベストイレブンとMVPを選出する機能を新設！


選出された選手の居るチームは、士気が上昇するなどのさまざまな特典が得られる!

FCアルカディア日記 1 ついに正式発表された「10-11」!　よーし今期ヨーロッパリーグとかで相手チームを震撼させた真・フッ○さんとかMVPファルカ○さんとか使いまくるでーッ!　とか妄想してます。ちなみに、稼働バージョンでは上記のリストから参加チームが変更になる可能性もあるとのこと。『09-10』ではフォルランがサプライズMVPだった過去もある事だし、おれの妄想は負けないよっ。(ゲットゴールフク○調で・名波シュン)

WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2009-2010

「U-5R」で注目の「黒(スペシャル)」カードはこれだ!!

今月は一躍ちまたで注目を浴びている「U-5R」でのチーム作成、およびおすすめカードを紹介。選手使用感はアンチェロッティ体制の元、「09-10」シーズンでは2冠を達成したチェルシーと、ヨーロッパカップを制したアトレチコを攻略!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010

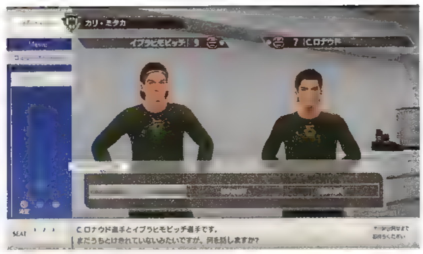
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：スポーツゲーム
■操作方法	：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日	：稼働中(2010年12月2日稼働)
■使用基板	：LINDBERGH
■ネットワーク	：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

セガ店舗大会、データ対戦で注目の「U-5R」とは……?

『WCCF』シリーズではチーム構成時のレアカードの比率により四種類のカテゴリに分けられる。すべてがレギュラー(白)カードで構成された「R」(レギュラー)、レアカードとスペシャル(黒)カードがチームに5枚以下の「U-5」、レアカードが5枚以下で、スペシャルカードの枚数は問われない「U-5R」、レアカードがチームに5枚以上入った「FREE」だ。これまではデータ対戦やプレイヤー同士のローカルルールなどにより「U-5」でチームが構成される事が多かったが、ここに来てセガ店舗大会やデータ対戦のレギュレーションが「U-5R」となったことで、一躍、このチーム構成が注目されているのだ。

本作では、レアカードを凌駕するような能力を持つスペシャルカードや、スキルやチームスタイルの特性により、レア版よりも使いやすいスペシャルカードの選手が多数登場している。今回はそんな選手たちにスポットライトを当て、その効用やスタイル、チームに組む際参考にしたい名コンビの情報などを中心紹介する。これを読めば、今まであまり注目されなかった「U-5R」でのチーム作りに役立つ事間違い無し!



「U-5R」なら今まで実現できなかった豪華な顔ぶれもたやすく実現できる。レア版とうまく取捨し、チームを構成したい。

めざせカンピオーネ!!

『09-10』要注目「黒」カードコメンタリー

アンドレス・イニエスタ

チームスタイル　降臨



レア版のチームスタイル"ミックスパスワーク"は強力だが、イニエスタと同時に起用する(であろう)スペイン代表やバルサの選手も似た系統のチームスタイルを持っているため、実戦では持て余すことが多い。チームの構成によってはイニエスタ個人の突破力や得点感覚を最大限に引き出せる"降臨"持ちの黒カードを使うのも悪くない。

おすすめ名コンビ	
メッシ(バルセロナ)	ペドロ(バルセロナ)
シャビ(バルセロナ)	セルヒオ・ラモス(レアル・マドリード)

サミュエル・エトー

チームスタイル　チェイシング



一瞬でマーカーを振り切るスピードと確かな決定力を持つシリーズおなじみのストライカー。今作のカードは守備意識が高くなっており、チェイシングやプレス系の戦術を発動させるとボール保持者を追い掛け回す。この特性のおかげで最前線だけでなく2列目やウイングとして起用し、ボール奪取からのチャンスメイカーとしても機能する。

おすすめ名コンビ	
メッシ(バルセロナ)	ロナウジーニョ(ミラン)
イバガサ(08-09ビジャレアル)	エムボマ(02-03レジェンド)

ディルク・カイト

チームスタイル　ファイティングスピリッツ



ボールを持ったときの動き方がややギクシャクしているので、一見頼りなさそうな印象を受けるがその実力はホンモノ。スタミナの豊富さは言わずもがな、相手のチャージを受けても簡単にボディバランスを崩さず、好調時は強引に敵を振り切り敵陣を突破する。ペナルティエリア内でしっかり決めきる十分な決定力も備えているのだ。

おすすめ名コンビ	
ベスレイ・スナイデル(インテル)	フェルナンド・トーレス(リバプール)
スティーブン・ジェラード(リバプール)	アリエン・ロッベン(バイエルン)

ズラタン・イブラヒモビッチ

チームスタイル　ハイタワー



本作のレアカードにはカテゴリー的に居場所が無いだけで、能力は一級品。フィジカルが強くテクニックも高いため、反転後やムチャな体勢からのシュートでも枠内へ飛んでいく。またテクニックはパス、ポスト系のチームチームスタイル発動時にも活きる。自身のチームスタイルであるハイタワーはセットプレイ時に猛威を振るう。

おすすめ名コンビ	
ヘンリク・ラーション(05-06レジェンド)	マクスウェル(バルセロナ)
セイドゥ・ケイタ(バルセロナ)	フリオ・クルス(07-08インテル)

フランク・リベリー

チームスタイル　ファンタジーア



個人能力がまだ成長していない段階から、キレ味鋭いドリブルで相手を抜き去る能力はまさに一級品で、サイドハーフまたはウイングで使えば水を得た魚のごとく躍動する。左サイドをえぐってから繰り出すクロスボールおよびコーナーキックの精度も非常に高く、ファンタジーアのチームスタイルを持つという意味でも貴重な存在。

おすすめ名コンビ	
サミル・ナスリ(08-09アーセナル)	ルカ・トニ(07-08バイエルン)
ティエリ・アンリ(09-10)	ジネディーヌ・ジダン(02-03レジェンド)

ペドロ

チームスタイル　シャドーストライク



稼働前は本作のバルセロナで一番の優良レギュラーカードと目されていたが、スペシャルカードで発表されたため使用者は少なかった。しかし暴力的なまでの決定力はキラ星満開のバルセロナ攻撃陣の中でも随一。さらにシャビ、イニエスタ、メッシと併用すれば、目を疑うようなパスワークから次々とスーパーゴールを量産する。

おすすめ名コンビ	
リオネル・メッシ(バルセロナ)	アンドレス・イニエスタ(バルセロナ)
シャビ(バルセロナ)	―

FCアルカディア日記2

「10-11」である意味1番気になるのはサンプドリア。現実でセリエBに降格した今、おそらく最初で最後になるであろう「WCCF」への参戦。カッサーノやパッツィーニといった優秀なイタリア人選手のカード化を切に願います!　でもどっちの選手も冬に移籍したチーム(カッサーノはミラン、パッツィーニはインテル)でカード化したりして……。(マンモス丸谷)

Chelsea FC

チェルシー

基本フォーメーション　4－3－3



名将の元で二冠を達成した円熟期のブルーズがここに

ミラン時代にスクデット1回、欧州チャンピオンズリーグを2回制した名将カルロ・アンチェロッティの招へいが当たり、就任一年目のシーズンで国内リーグとFAカップの二冠獲得に見事成功。同監督の的確な采配と、モウリーニョ政権時代から在籍するベテランたちが見せるあうんの呼吸によるコンビネーションが融合したサッカーは、攻撃および守備の両面で好バランスが取れている。



チェルシーの「魂」であるジョン・テリー。レアカード版はフィールドプレイヤーで唯一のDEF&POW20である。

U-5ならだれを登録する……？

攻撃陣ではマルーダを『08-09』、中盤ではエッシェンを『05-06』の白カードにまずはチェンジしよう。その他のMFはデコ、ランパード、バラックの中から好みの一人だけを残し、DFはジルコフ、イバノビッチを両SBのレギュラーに据える。CBはファウルの多いテリーを思い切って外し、『04-05』のアンドラーデ辺りを持ってくるのも一つの手。GKはチェフで安泰だが、勝敗に直結するポジションだけに、ここにほかの強力なレアカード枠をあてるのも良いだろう。

SP	ペトル・チェフ	Tスタイル	降臨	Off	8	Def	19	Tec	12	Pow	19	Spe	11	Sta	12	To.	81

使用感 足はあまり速くない印象だが、相手ドリブラーに向かって突っ込みながらでもシュートコースを察知してセービングができる反射神経のよさは驚異的。長身を生かしたハイボール処理は非常に安定しており、またPK戦においても以前のバージョンより勝負強さがさらに増している印象だ。今回のところはレアカードにこそなっていないものの、その総合力の高さはトップレベルといって差し支えないだろう。

備考 パントキックのバリエーションが豊富なのも、チェフの隠れた持ち味のひとつ。距離の出るロングキックと、味方の足元にピタリと通すキックとを巧みに使い分けるのだ！

SP	ジョゼ・ボジングワ	Tスタイル	ワイドシュート重視	Off	14	Def	14	Tec	15	Pow	15	Spe	16	Sta	17	To.	91

使用感 チャンスと見れば、味方のボールホルダーを一気に追い越して最前線まで駆け上がるオーバーラップは迫力満点。高い位置でボールを受ければ、得意の鋭いクロスやスルーパスを出して味方のチャンスをお膳立てし、ペナルティエリア内で自らが放つシュートの決定力も高い。ディフェンス面ではセンターバックのカバーリングこそしっかりこなせるものの、一対一での対応にはやや難がある印象だ。

備考 C・ロナウドと好連携で、セットで使えば特にCKで得点を量産できる。Tスタイルのワイドシュート重視は、中盤の高めの位置で、なおかつタッチライン際に開いた位置に置かなければ発動しないので注意。

SP	リカルド・カルバーリョ	Tスタイル	オーガナイズドディフェンス	Off	9	Def	19	Tec	14	Pow	15	Spe	14	Sta	16	To.	87

使用感 一対一での対敵動作に優れ、相手のパスをまるで事前に察知していたかのような鋭い読みでボールを次々にカットする能力は全DFの中でもおそらくトップクラス。周囲の味方選手が空けたスペースのカバーリングも実に的確。ボール奪取後に放つロングフィードの精度も非常に高く、総合力に優れた選手であることは間違いないのだが、ファウルを取られるケースがやや多いのが唯一の欠点だ。

備考 Tスタイルとしてオーガナイズドディフェンスを持っているのも大きな長所。使用すれば確実に味方の守備力が上がるので、逃げ切る際の切り札として積極的に活用したい。とはいえレア版のテリーも所持するのだが。

SP	アシュリー・コール	Tスタイル	サイドエリアプレス	Off	13	Def	14	Tec	14	Pow	11	Spe	18	Sta	17	To.	87

使用感 精力的にタッチライン際でアップダウンを繰り返し、攻撃参加時はピッチの中央を通って相手のペナルティエリア内にまで侵入することもしばしば。パスも比較的上手で、特にドログバを目がけて放つアーリー気味のクロスボールの精度が素晴らしい。味方がボールを失った直後に、高めの位置から相手にプレスをかけてボールを奪い返し、ショートカウンターを演出してくれるのも大きな長所だ。

備考 全体的に前掛かりなポジショニングを取ることが多いため、守備時に自陣へ戻るのが遅れるケースが散見された。守備力自体は最高レベルなので、攻めを中央に限定するなどして運用するのも手。

RE	ブラニスラフ・イバノビッチ	Tスタイル	パワープレイ	Off	10	Def	16	Tec	10	Pow	18	Spe	15	Sta	14	To.	83

使用感 右サイドバックとセンターバックの両方をソツなくこなし、相手に正対した状態で構えられれば一対一で容易に負けない守備能力を持つ。どの位置で使っても攻撃参加は極力控え、自らの守備ゾーンを忠実に守るタイプのようで、地味ながらもチームの守備力向上には確実に貢献してくれる。欠点は一試合ごとに目まぐるしく調子の波が変化することと、試合中にスタミナ切れを起こしやすいことだ。

備考 チームスタイルのパワープレイは、リードされたときの最終手段にもってこいの戦術。高さを最大限に生かすこの戦術を使うときは本人をCFの位置に上げ、前線に四人以上選手を配置しよう！

SP	ジョン・テリー	Tスタイル	リトリート	Off	9	Def	20	Tec	13	Pow	19	Spe	13	Sta	15	To.	89

使用感 一度捕まえた相手選手は容易に前を向かせないマーキング能力は、全選手中でもズバ抜けて高い。ハードマークで敵の自由を奪いつつ、必殺のスライディングでボールを刈り取る上に、セットプレイ時は空中戦において攻守両面で無類の強さを発揮する。ただ問題なのは、スライディングタックル時に勢い余って警告または退場を受けてしまう場面が非常に多いことだ……。

備考 オーガナイズドディフェンスを発動させると守備の安定感がさらに増す印象。なので、相方にR.カルバーリョが居ない場合は黒よりもレアカード版を使うのがオススメである。

SP	ミヒャエル・バラック	Tスタイル	全員攻撃	Off	15	Def	13	Tec	17	Pow	18	Spe	10	Sta	17	To.	90

使用感 味方がボールを持てば、後方から一気に相手ゴール前へ駆け上がってシュートが撃てるポジションを取る攻撃的センターハーフ。特に右足から放つミドルおよびボレーシュートは威力、決定力ともにバツグンだ。守備意識も高く、相手に猛チャージを浴びせてどんどんボールを奪い取ってくれるが、足が遅いので上がったときにボールを取られるとカウンターを受けやすいことがマイナス材料だ。

備考 以前のバージョンではコーナーキックからヘッドでゴールを奪うのが得意だったが、今回はその頻度が大きく減少した印象。チームスタイルの全員攻撃は高いフィードを選手全員で追いかける。

SP	デコ	Tスタイル	パーフェクトスイッチ	Off	16	Def	9	Tec	18	Pow	14	Spe	14	Sta	14	To.	85

使用感 相手に簡単に取られそうで取られないドリブルと、敵陣の急所をピンポイントで突く絶妙のスルーパスでチャンスを次々に演出する。ディフェンス時はパスをインターセプトする能力には優れているものの、ドリブルで相手に抜かれるケースが非常に多いので1枚ボランチで使うには不向きだろう。とはいえ、攻撃的MFとしての能力は過去バージョンと比べナンバーワンとの評価もある。

備考 能力的には申し分ないが、個人および特殊能力の成長が遅いのが玉にキズ。コミュニケーション時の選択肢がなかなか当たらないので、育てるのは正直かなり骨が折れる。

FCアルカディア日記3　「10-11」で個人的に注目しているシステムはスーパーサブとチーム士気の二種類。プレイヤーの采配次第で、試合の流れが左右する要素がより多く盛り込まれるのは大いに望むところだ。まだ発売前だけど腕がなるぜ!(たてしゅ)



メイン担当

たてしゅの私見

本作屈指のバックアッパーがここに！

実際のサッカーでは、チェルシー移籍後は特にインパクトのあるプレイができていない感があるジルコフだが、こと『WCCF』においては“使える”選手であることは間違いない。DFとして使用すればディフェンスを、ウイングで使用すればドリブルやクロスを駆使してゲームを組み立てるなど、状況に応じて的確なプレイを選択できるのでとにかく頭がいい。複数ポジションをこなせることからも、バックアップメンバーとしてベンチに置いておくにはまさに適任といえる。



左サイドならどこでも機能するのが大きな魅力。レギュラー選手がケガした際など、非常時のバックアップに最適だ！



意外な発見

マンモス丸谷の私見

もしかして今回が彼のベスト能力かも？

正直『WCCF』内でのデコには“数値のわり(全盛期の総合値は94)には目立たない奴”とあまりいい印象を持っていませんでした。そんなわけでチェルシー移籍後のデコはチェックしていなかったわけですが、いざ使ってみるとビックリ！　とくにドリブルがキレキレで、ドリブル系のチームスタイルを持っていたころよりむしろ突破力は増している印象。キープレイヤーに設定すればパサーとしても機能するため、戦況に応じて役割を変えられるのもポイント高し！



スタミナの関係上、毎試合フル出場させるのは厳しいかも。2、3試合に1回休ませるかスーパーサブとして使うのがオススメだ。



そりゃ強いよね

名波シュンの私見

そんなのミもフタもねーだろと言われても強い

「エッシェン強いよ」と吹聴したところで「はいはいそうですよね」と言われるのは分かってる。でも強いものは強いんだい！　特にプライベートチームでダビッツ(01-02BE)と併用したところ、特殊連携ばりの好連携を見せ、好調時にはこのコンビだけで敵をせき止めることができる縦横無尽っぷりでした。たまにしょーもないショートパスをミスしたり、不人気スルーパスを繰り出すのには閉口だけど……。アピアー、M・ディアラら優良カードと好連携っぽいので、今度はそれも試すのもアリかも？



リアルでは最高峰のクラッシャーとして名高い彼。本作でも当然その能力は健在。スペシャルカードなので敬遠されがちなんですけど……。

SP	ミカエル・エッシェン	Tスタイル	ハードプレッシング	Off	14	Def	14	Tec	13	Pow	18	Spe	15	Sta	19	To.	93

使用感 豊富なスタミナを生かしてピッチを縦横無尽に駆け回り、高い位置から相手ボールホルダーに対して積極的にプレッシャーを掛ける。ルーズボールに対する反応速度にも優れているので、一度相手に攻撃を防がれても、素早くフォローして味方の波状攻撃を演出してくれるので実に頼もしい。ボールを受けたときはたまに意表を突いたスルーパスを出すが、全体的にややボールを持ち過ぎるケースが多い印象だ。

備考 攻撃面では正直あまり期待できないタイプだが、当たりに強くて守備意識が非常に高いため、いざという場合にはセンターバックとしても使える。ぜひ一度お試しを！

SP	フランク・ランパード	Tスタイル	シャドーストライク	Off	16	Def	12	Tec	16	Pow	16	Spe	15	Sta	17	To.	92

使用感 ミドルシュートの威力および精度の高さはもちろん、中盤の低めの位置から繰り出すロングパスを高確率で味方に通せる能力はさすがのひと言。だがそれ以上にスゴイのは、敵陣バイタルエリア付近で味方選手からボールを奪った相手にすぐさまプレスを掛け、ボールを奪い返す守備がズバ抜けてうまいこと。ボール奪還後に仕掛けるショートカウンターは、相手にとってはまさに恐怖！

備考 現バージョンにおいては、ボール奪取力の高さとミドルシュートの威力を最大限に生かせるトップ下が間違いなくベストポジション。この稀有な能力を利用しない手はない！

SP	フロラン・マルーダ	Tスタイル	カットイン	Off	14	Def	10	Tec	16	Pow	14	Spe	16	Sta	16	To.	86

使用感 トップスピードに乗ったまま、ボールを左右に大きく切り返して相手の逆を突いて抜き去るドリブルを得意としており、好調時はマルセイユターンを披露することもある。タッチライン際から一気に加速しながらカットインして、そのまま放つ左足でのシュートは強烈かつ決定力も非常に高い。サイドを大きくえぐってから放つクロスボールも高精度を誇る、まさに左サイドのスペシャリストだ。

備考 攻撃力は申し分ないが、こと守備に関しては参加意識が以前よりもかなり低くなったようだ。起用するなら、中盤よりもウイングとして攻撃に専念させるといいだろう。

RE	ジョン・オビ・ミケル	Tスタイル	アンチファンタジスタ	Off	12	Def	13	Tec	16	Pow	15	Spe	16	Sta	15	To.	87

使用感 ボールを受けるとパスよりもドリブルを優先し、スルスルと駆け上がって敵陣のバイタルエリアへ積極的に侵入を試みる。だが、ボールを持ち過ぎるあまり途中で相手にカットされることも非常に多い印象だ。守備では相手のドリブルをカットするのはそこそこ得意だがボディコンタクトには弱く、全体的に不安定な印象を受けるのでワンボランチで起用するのはかなりのリスクが伴うかも。

備考 貴重なアンチファンタジスタの使い手だが、中盤の低い位置に置かないと発動しないのでまさに痛し痒し。しかし、シュート力が高く、守備麺でもたまに凄まじいパフォーマンスを披露する事も。

RE	ユーリ・ジルコフ	Tスタイル	ウインガードリブル	Off	15	Def	10	Tec	15	Pow	12	Spe	18	Sta	13	To.	83

使用感 攻守両面でソツのないプレイができる、非常に頭のいい左サイドのスペシャリスト。 FWの位置に置けばドリブル突破とクロスを駆使してチャンスメイクを試み、 MFで使えば少ないボールタッチで近くの味方へパスをつなぎ、そしてサイドバックで起用すれば無理なオーバーラップを控えて守備ゾーンを固めてくれる。ただしスタミナが少ないため、どこで使っても90分間保たないのがデメリットだ。

備考 スタミナが少ないのでフルタイム出場は難しいが、ユーティリティ性が高いのでベンチに置いておけば貴重なバックアッパーとして重宝する。またアルシャビンやワグネル・ラブと好連携を見せる。

SP	ニコラ・アネルカ	Tスタイル	ワイドポスト	Off	18	Def	6	Tec	17	Pow	16	Spe	17	Sta	14	To.	88

使用感 キープ力、ラストパスの精度、そして決定力のいずれもが高水準で、レアカード化されなかったのが不思議なほどに能力が高い。特にファーストタッチのうまさは秀逸で、寄せてくる相手をあざ笑うかのように巧みな個人技でヒョイとかわしてしまう。適性はセカンドトップだが、ウイングでも十分に機能するだろう。欠点は例年通り(?)、試合途中にスタミナが保たずにバテてしまうケースが多いことだ。

備考 ドログバとはほんの数試合あっという間に連携が太線になった。ほかにもアンリとのコンビネーションに冴えを見せる。この両者とのコンビは今バージョンでも有数だろう。

SP	ディディエ・ドログバ	Tスタイル	ワイドポスト	Off	19	Def	6	Tec	14	Pow	20	Spe	15	Sta	15	To.	89

使用感 接触プレイにめっぽう強く、空中戦を制してのヘディングはシュートおよびポストプレイともに高精度を誇る。ミドルシュートの決定力は以前のバージョンに比べて大きく落ちた感は否めないが、ペナルティエリア内でシュートを放てば高い確率でゴールを奪える。ただし、ドリブルは雑で、スタミナも数値より保たない印象。潜在能力は高いがやや使いづらいかも？

備考 ランパード、マルーダ、アネルカ、カルーらとセットで使うと、バルセロナとはまた違う豪快なトンデモ連携をたびたび披露する。アネルカと黄金連携＆オフェンス震撼でコンビチームスタイルも実現する。

RE	サロモン・カルー	Tスタイル	スペースメイキング	Off	17	Def	8	Tec	15	Pow	15	Spe	17	Sta	15	To.	87

使用感 ボールをやや持ち過ぎる場面が散見されたものの、以前のバージョンよりも決定力およびキープ力がさらに向上した印象。相手ディフェンスラインの裏など、敵陣に空いたスペースを見つけては積極的に飛び出して味方のパスを引き出し、スピードに乗ったドリブルから一気にフィニッシュへとつなげるプレイは特に素晴らしい。チェルシー U-5でプレイするならば、ぜひ一度はテストしておきたい選手だ。

備考 チームスタイルのスペースメイキングを発動させると、ほかの味方選手も動き出しの質がさらに高まるので、攻撃のリズムを変えたいときにぜひ使うことをおすすめしたい。

FCアルカディア 日記4 パラーメーターが高く、しかもレアカード化されているのにランパードほど適性ポジションを探し出すのが難しい選手はほかにいないかも？　だが、今回の取材を通じてトップ下で起用すると無類の強さを発揮することをあらためて実感。これはもう使わない手はない!(たてしゅ)

Atlético de Madrid
アトレチコ・マドリード

基本フォーメーション 4-4-2



ヨーロッパリーグを制した攻撃力こそ彼らの真髄

今作のアトレチコはUEFAヨーロッパリーグで優勝した際のメンバーで構成されており、その陣容は近年最高のレベルといえる。なかでも数シーズンに渡ってコンビを組むアグエロとフォルランのコンビによる攻撃はゲーム中屈指の得点力を誇る。守備陣も基本的には高いパフォーマンスを見せてくれるが総じてスタミナに問題が。試合前のマネージメントと選手交代を活用して好結果を残したい。



今バージョンのアグエロ、フォルランは二人だけでボールを運び、ゴールを決められるレベルのポテンシャルを持つ。

U-5ならだれを登録する……?

一試合通して動けるボランチがパウロ・アスンソンしかいないため、U-5にするならまずは中盤に絶対的な選手を加入させたい。連繋を考慮するならスペイン人(シャビ・アロンソ、セナなど)かアルゼンチン人(マスチェラーノ、カンビアッソなど)の選手がいいだろう。残る1枠はスタミナが多く安定して活躍できるCB(ラウール・アルビオル、カルバーリョあたり)を登録するといい。守備の要である中盤の底と最終ラインに能力の高い選手を配置し、チームに安定感を与えよう。

RE	セルヒオ・アセンホ	Tスタイル	クロスセービング	Off	8	Def	17	Tec	10	Pow	16	Spe	13	Sta	11	To.	75

使用感 『WCCF』内で最も若いGK。その才能の片鱗は至近距離のシュートへの反応やキーパーボタンを押した際の反応のよさに見られるが、真価を発揮するのは個人能力が成長してから。☆3つを超えたあたりからPK戦で(レアカードを含めても)トップクラスの強さを見せはじめる。覚醒させればほとんど穴のないレギュラーカード屈指の守護神に成長する。すぐに成長するタイプなので、積極的に会話して個人能力を伸ばそう。

備考 チームスタイルがクロスセービングであるおかげで、コーナーキック時の対応がいいのも強み。レギュラーカードながら理不尽な失点を被ることがほとんどないのは特筆ものだ。

RE	アントニオ・ロペス	Tスタイル	アーリークロス重視	Off	12	Def	12	Tec	14	Pow	12	Spe	16	Sta	17	To.	83

使用感 本人の特性変化か仕様の変更によるものか、前作よりも守備意識が高くなったアトレチコのキャプテン。サイドバックとしての守備力はかなり高く、仮に抜かれても足が速くスタミナも多いため、ボールを持った敵選手を執拗に追いかけてくれる。ハードな練習&フル出場が続いてもバテずプレーの安定感も高い選手なので、控えに左SBを置く必要がなくなるのも地味だがセールスポイントのひとつ。

備考 チームスタイルで表現されている(アーリー)クロスをはじめとした攻撃センスはSBより前めのポジションで活きる。フリーキックも得意としており、スローインではロングスローでチャンスを演出することも。

RE	アルバロ・ドミンゲス	Tスタイル	アンチハイタワー	Off	10	Def	15	Tec	13	Pow	14	Spe	13	Sta	12	To.	77

使用感 Bチームから昇格を果たしたアトレチコ期待の生え抜きプレーヤー。対人戦と空中戦に強いパワー系のDFだが、スピードもありどんなタイプのアタッカーとも勝負できる。運動量の多いサイドバックだけでなくセンターバックでも一試合持たないスタミナなため、レギュラーとして試合へ送り出すなら交代要員は必須。使うなら勝ち試合で最終ラインを引き締める、守備のスーパーサブとしての運用がベターか。

備考 コミュニケーションなしでも試合に出しておけば個人能力が伸びていく。☆3つまではほぼ放置でも成長していくので、控え選手としてはかなり理想的なタイプの選手といえる。

RE	ファニート・グティエレス	Tスタイル	バイタルエリアプレス	Off	8	Def	18	Tec	12	Pow	16	Spe	14	Sta	14	To.	82

使用感 相手選手への寄せが早く、激しい守備でボールを奪取してくれるストッパー。その長所はチームスタイルのバイタルエリアプレスで強化でき、それでいてファウルもほとんど出さない。ハイボールへの対応や裏に抜けたボールへの反応も悪くないため、非常に頼りになるDFだ。しかしかなり動き回るタイプなため、試合展開によっては後半開始時にスタミナ切れにおちいってしまう恐れがある。

備考 過去にベティスに所属していた(05-06でカード化もされている)際にカード化を果たしている。そのためかホアキン(バレンシア)やマルコス・アスンソン(05-06ベティス)などと連繋線がつながりやすい。

RE	ルイス・ペレア	Tスタイル	マンツーマンディフェンス	Off	10	Def	16	Tec	9	Pow	14	Spe	19	Sta	15	To.	83

使用感 DFとしては最速クラスのスピードを持つコロンビア人選手。最も適任なのは右サイドバックだろう。超一流のウインガーが相手であっても容易には抜かせず、堅実な守備を見せてくれる。センターバックとしても機能するがパワーの高いFWに競り負けることが少なくない。またテクニック値の低さが影響しているのか、ゴール前での位置取りやボールへの対応に不安定さを見せることも。

備考 同国籍のDFであるコルドバ(インテル)、ジェペス(05-06パリ)と好相性。ペレアを含めどの選手も個々の能力が高いため、コロンビア繋がりの最終ラインを形成してみるのもいいだろう。

RE	トマス・ウイファルシ	Tスタイル	ディレイディフェンス	Off	9	Def	18	Tec	12	Pow	17	Spe	14	Sta	15	To.	85

使用感 今シーズンのカードはサイドバック寄りの性能になっているが、それほどスピードがあるわけでなく、スタミナが多い選手でもないためセンターバックとして起用するのが無難。中央に配置すると競り合いの強さなど彼本来の長所が際立つうえ、ポジショニングや守備時の判断力まで向上する印象。本作ではウイファルシをセンターバック、ペレアをサイドバックと、現実とは逆の配置で起用するのが無難だ。

備考 チームスタイルのディレイディフェンスは使い手が少ないレアな戦術。使用競れば対戦相手はびっくりするだろう。効果は分かりにくいが、被コーナーキックカウンター時などに効果を見せるらしい。

RE	ファン・バレラ	Tスタイル	サイドエリア支配	Off	12	Def	10	Tec	14	Pow	12	Spe	15	Sta	12	To.	75

使用感 正直サイドバックとしては上背の高さを活かしたクロスや浮き球のスルーパスの遮断ぐらいしか特徴と呼べるものはない。しかしサイドアタッカーとして起用してやると力強いドリブルでマーカーをものともしない突破力を見せてくれる。クロスは得意ではなさそうだがサイドから近くの選手に出す柔らかいショートパスは受け手を選ぶもののチャンスを演出する手段のひとつとして期待できる。

備考 どうあがいても90分を通してスタミナが持つことはないので、スーパーサブとして使うのがベター。相手に疲れが見え始める後半に投入。チームスタイルを点灯させて戦い、サイドからの突破を促そう。

RE	イグナシオ・カマーチョ	Tスタイル	ダイレクトプレイ	Off	12	Def	10	Tec	15	Pow	9	Spe	13	Sta	12	To.	71

使用感 高いボールテクニックが武器の下部組織出身のMF。カードの総合値71は最も低い部類に入る選手だが、正確なパスと的確なポゼッションを取れる判断力を持っているため、総合値90超えがザラにいる本作においても機能はする。とはいえボランチやトップ下で活動する選手としてスタミナが12しかないのは致命的。45分限定のスーパーサブとして割り切った起用が求められる。

備考 パウロ・アスンソンと相性がいいため、同時に起用すれば中盤でボールをロストすることが少なくなる。U-17スペイン代表でチームメイトだったボージャン(08-09バルセロナなど)とも好相性。

FCアルカディア日記5 特殊連繋で崩す!①……フォルランとアグエロのように連繋線がない段階から異常ともいえるコンビプレイを行なう組み合わせはほかにも存在する。有名なのはイニエスタ&メッシ&ペドロらバルセロナの面々だが、セビージャのファビアーノ&カヌーテ、ボルフスブルグのジェコ&グラフィッチ&ミシモビッチらもセットで起用するとすさまじい化学反応を見せてくれるぞ。(マンモス丸谷)

メイン担当



マンモス丸谷の私見

数多くの相棒を持つ神の娘婿に注目

選手個人としても過去最高の能力となっている『09-10』のアグエロだが、その真価は相性のいい選手と同時起用し、チームスタイルを使用した際に発揮される。とくにフォルランと2トップを組ませた際は顕著で、シャビやイニエスタもびっくりのパスをフォルランに供給。CPU相手なら呼吸をするかのごとく点が入ります（やや誇張）。そしてアグエロの恐ろしいところはフォルラン以外にも特殊連繋で結ばれた超優秀な選手がいること。義理の父やバルサのあの人と組ませると……。



マラドーナ＆メッシと最高レベルの好相性なアグエロさん。コンビネーションプレイ発動時の攻撃は反則レベルの破壊力だ。

すごいよマキシさん



たてしゅの私見

ビッグネームの影に隠れてるなんて言わないで！

スタミナが少ないのでフルタイム出場は難しいが、ボールを受ければ瞬時にトップスピードに乗り、フェイントを交えつつスルスルと敵陣を抜けて行くドリブルの威力はかなりのもの。近くにフリーの味方がいれば、すかさずパスを出してアシストする能力にも優れているので、チャンスメーカー役としても大いに働いてくれるであろう。また、1.5列目の選手が前線に飛び出してゴールを奪うシャドーストライクのチームスタイルを持っているのも大きなプラス材料だ。



メンタルが不安定で成長させるのが難しいタイプだが攻撃力は十分に計算できる。特にドリブルの突破力は一見の価値あり！

ファウルは多いけど



名波シュンの私見

右の刺客というべきタックルがすごい！

自分が触った中ではレギュラーカードとしてナンバーワンの右サイドバッカー。攻撃は「せんといてー！」と懇願したくなる雑さだが、こと対人守備に関しては超能力。ややスタミナが減りやすいのが欠点ではありますが……。

ほかに面白いのがパウロ・アスンソン。クラッシャーとしてもパサーとしても可もなく不可もなくと言った能力だけど、セーフティパスワークがアツすぎる。上級者との対戦で使ってみると相手をイライラさせられることもたまにそこそこあるぞ！



なぜか「さん」付けで呼んでしまう選手の代表格でもあるペレアさん。ほかにはパロップさん、ヨシカツさん、パベルさんなどがある。

RE	クレーベル・サンタナ	Tスタイル	ボールキープ	Off	12	Def	11	Tec	14	Pow	17	Spe	12	Sta	13	To.	79

使用感 中盤の選手としては破格のパワーと187cmという身長のおかげか、ロングボールや浮き球のスルーパスのカット、空中戦などにはかなり強い。ただボールを自分のものにしたあとのファーストタッチが雑で、そこを狙われて奪い返されることが多い。球離れがよくなるチームスタイル(パスワーク系)を多用すればこの欠点はある程度改善できるので、サンタナを使う際は同時にパサー系の選手を起用したい。

備考 プレイエリアが広いためこぼれ球の奪取でも役に立ってくれるが、そのぶんバテやすい。純正アトレチコで戦う場合は体調や疲労の蓄積度に応じてカマーチョ、フラードと使い分けていくしかない。

RE	ホセ・マヌエル・フラード	Tスタイル	ショートカウンター	Off	14	Def	8	Tec	16	Pow	11	Spe	14	Sta	13	To.	76

使用感 敵陣の急所を突くスルーパスやクロス、威力のあるミドルシュートなど攻撃のセンスは一流。また攻撃時はボールを追う意識が強いため、こぼれ球から再度チャンスを作ってくれることが多い。チームスタイルでパスの流れを変えられるのも○。守備は当たりの弱さが気になるが、パウロ・アスンソンのような守備力の高いボランチとセットで起用すればそこまで問題にはならない。

備考 アグエロと連携がつながりやすいのはアトレチコの一員としてはかなりポイントが高い。レアル・マドリードのBチームで苦楽をともにした(であろう)ネグレド(セビージャ)とも好連携を見せる。

RE	マキシ・ロドリゲス	Tスタイル	フォアザチーム	Off	16	Def	9	Tec	15	Pow	15	Spe	16	Sta	15	To.	86

使用感 カード自体はレギュラーに"格落ち"しているが、性能面は前作よりも上の印象。ディフェンス9とは思えないほどボール奪取の意識が高く、守備から攻撃への切り替えでチャンスを生み出していく。ワールドクラスのストライカーなみのシュート力を持っているのも魅力。ただし単独での突破はあまり期待できないので、シュートを撃たせるならサイドよりもっとゴールに近い位置で起用したい。

備考 フォルラン、トーレス(リバプール)、テベス(08-09マンチェスター)など名だたるFWと好相性。もともと味方を活かす意識が強いため、連繋線が成長するとパス回しがかなりスムーズになる。

RE	パウロ・アスンソン	Tスタイル	セーフティパスワーク	Off	10	Def	15	Tec	12	Pow	12	Spe	15	Sta	18	To.	82

使用感 アトレチコの中盤の守備を一手に引き受ける守備意識の高いMF。ボールホルダーをつぶしにいく意識が非常に高く、ゴール前や自陣サイドの深い位置まで相手選手を追いかけていく。キックの精度にはやや難あり。通常時は近くの選手へとショートパスを出すことが多いためあまり問題にはならないが、ロングボールを蹴るチームスタイルを発動時には穴になる可能性があるため注意したい。

備考 チームスタイルのセーフティーパスワークは連携線が確立されていないチーム起ち上げ時に使うとセーフティーどころかむしろデンジャー。使うのはチーム全体が成熟した後にしておこう。

SP	シモン・サブロサ	Tスタイル	アザーサイドアタック	Off	16	Def	9	Tec	17	Pow	13	Spe	15	Sta	15	To.	85

使用感 プレイの選択肢が幅広く、ドリブルとパスを使い分けて決定機を作り出していく。今作ではスペースへの飛び出し、そこからのシュートの精度が向上しており、自らゴールを決めにいけるウインガーに成長している。もちろん前作からの特徴である多彩なクロスボール、正確なプレースキック(とくにコーナーキックは出色)も健在。アタッカーとチャンスメイカー、チームの状況に応じてどちらもこなせる選手だ。

備考 レア版になるとドリブル突破のキレが増す印象。ただしスペシャルカードのチームスタイル、アザーサイドアタックはチーム全体に好影響を与えられる戦術なので、どちらを使うかは悩みどころ。

SP	ディエゴ・フォルラン	Tスタイル	コンビネーションプレイ	Off	18	Def	6	Tec	15	Pow	15	Spe	16	Sta	15	To.	85

使用感 ゴールエリア付近で撃ったシュートはほぼ確実に枠を捉え、しかもその大半がゴールマウスの右上か左上というGKがセーブしにくい場所へと飛んでいく。最前線に配置するとほぼシュートを撃つこと以外の仕事を行なわないが、やや下がった位置にカードを置くと攻めの組み立てにも参加するようになる。チーム事情や戦況に応じてカードの配置を微調整すると、より活躍の幅が広がるだろう。

備考 MVPカードになると目に見えて変わるのがミドルシュートの決定力。相手GKが絶対に触れないような場所へとものすごいスピードのシュートが飛んでいくようになる。

SP	セルヒオ・アグエロ	Tスタイル	コンビネーションプレイ	Off	18	Def	5	Tec	17	Pow	17	Spe	17	Sta	16	To.	90

使用感 これまでのシリーズでは課題だったスタミナが改善され、90分間を通して存在感を発揮できるエースストライカーへと進化を遂げた。前線からのインターセプトがうまく、そこからひとりでゴールを決めてしまうことが多々ある。ドリブル突破、スペースへの抜けだし、シュートの威力と精度などFWに必要な能力のほぼ全てが高水準でまとまっている。弱点は空中での競り合いとヘディングぐらいか。

備考 チームスタイルを発動させるとアシストの意識が高まり、周囲の選手との連携で守備を崩そうとする動きが多くなる。フォルランのような名パートナーと組ませた際に使うとすさまじい効果を発揮する。

RE	フロラン・シナマポンゴル	Tスタイル	シャドーストライク	Off	16	Def	7	Tec	15	Pow	14	Spe	17	Sta	13	To.	82

使用感 トップスピードに乗った際のドリブルやスルーパスへの反応速度などに優れたFW。前作と比べるとシュートの精度がアップしており、シュートを放つ角度や距離をあまり考えずとも枠内へとボールが飛んでいくので高い確率でゴール、最低でもコーナーキックを獲得できるようになった。フォルラン、アグエロのような絶対的な選手がいなければスタメンでも活躍できる素質を持ったストライカーだ。

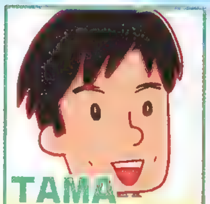
備考 点を取るFWとしてはパワーアップしているがパス(クロス)意識は下がっているためサイドの選手としての使い勝手は下がっている。起用するならゴール前で勝負させてやろう。

FCアルカディア日記6 特殊連携で崩す!②……マンモス氏が挙げたほかにすさまじい特殊連携を持つ選手と言えばビジャ、トーレスのスペイン「キーンでございます」コンビ。ほかにビジャ、アイマール、ビセンテの「悪魔の三重奏」、変わったところではエスキュデ&スキラッチ、ゴディン&G・ロドリゲスのレギュラーカードDFコンビなんてのもある。今バージョンではDFにも連携がかなり重視されているので、いろいろと試してみよう。(名波シュン)

pop'n music TUNE STREET
ポップンミュージック19チューンストリート

タウンモードラスボス公開＆サウンドトラック発売記念!!
ポップンダブルインタビュー

タウンモード制作秘話を開発スタッフに直撃！


TAMA
サブディレクター兼プログラマー。タウンモードのまとめ役もこなすお兄さん。


eimy
メインイラストレーター。タウンモードで描いたイラストは実に100点以上との話。


まめしば
ポップンダジャレ部担当兼プログラマー。タウンモードの膨大な設定をまとめあげる。


wac
ポップンミュージックサウンドディレクター。サントラインタビューにも登場。

―キャラクターを動かし街づくりを楽しむタウンモードですが、本作に導入するまでの経緯について教えてください。

まめしば　今作のテーマが街に決定したときに、それならみんなで街をつくるイベントがほしいなと思ったのが始まりです。

TAMA　いつものようにイベント形式にするのではなく、ゲームモードとして制作したいという希望がありました。新たにゲームモードを追加するとプレイヤーのみなさんに遊んでもらうまでが大変なのですが、逆にモード内ではある程度自由に動かせるというメリットもあるので、ほかのモードと違った遊び方を提供できる点を重視してGOサインを出しました。最初は、友達同士や店舗で一つの街づくりをするかたちを考えていましたが、やはりほかのプレイヤーと交流して楽しんでもらいたいので、ランダムで組み合わせるようにしました。

wac　街づくりも探索できる派とできない派で分かれてたね。最初はRPGみたいにする構想もありましたよ。

―新たなモード制作ということもあり、苦労された点も多かったと思います。制作時に印象に残ったことがあればお聞かせください。

TAMA　今でこそ素晴らしいモードに仕上がりましたが、最初はもうズタボロでした（笑）。テスト用に出来上がったものをプレイしてみたら、チュートリアルのミミもニャミも居ない敷地に放り出され、さ迷いながら探索してゲームが終了してた状態です。まずは、何をさせたいかを明確に伝えないといけないので、チュートリアルを作成しました。

まめしば　キャラクターを自由に移動させるプログラムも苦労しました。ほかには、ボタンを押しても思うように移動できなかったり、壁をすり抜けたりいろいろ大変でしたね。

eimy　デザイン部分はとにかく物量が多かったことが印象的で、おそらく今まで自分が担当してきたなかでも一番多かったんじゃないかと思います。なかでもディスコ、クラブ、バーのデザインを書き分けるのが苦労しました。あと、ウエディングケーキのイラストに後からTAMAさんに『チョコレートのプレートは普通乗せない』とダメだしされたりしました（笑）。

TAMA　バースデーケーキじゃないんだから（笑）。

まめしば　僕は対戦するキャラクターと楽曲のカテゴリ分けかな。1キャラクターに10曲前後の楽曲を配置していく作業なのですが、各曲を二回ずつ振り分けようと思ったら、想像以上に複雑で大変でした。

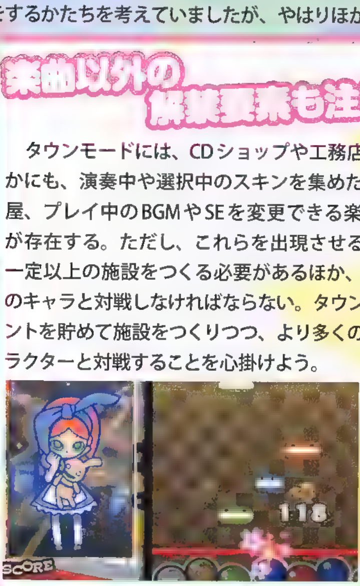
eimy　いろいろと突っ込まれてたりしてたよね。

まめしば　スタッフから何でこのキャラにこの曲が入ってないの？　と怒られたりもしました。

wac　その辺の苦労を知らないからね。テストプレイをした時に「このキャラとこの曲、関係無くね？」ってひたすら突っ込みを入れたのは覚えてる（笑）。

楽曲以外の解禁要素も注目！

タウンモードには、CDショップや工務店のほかにも、演奏中や選択中のスキンを集めた雑貨屋、プレイ中のBGMやSEを変更できる楽器店が存在する。ただし、これらを出現させるには一定以上の施設をつくる必要があるほか、特定のキャラと対戦しなければならない。タウンポイントを貯めて施設をつくりつつ、より多くのキャラクターと対戦することを心掛けよう。


和のスキンは判定表示も漢字で表記するようになる。

タワーを建てて、ラスボスにチャレンジ！

タウンモード解禁曲のラスボスは「the TOWER」と呼ばれる三階層の建物だ。the TOWERが工務店に出現する条件は、これまでのタウンモードの隠し曲をすべてCDショップで購入すること。本誌バックナンバーNo.133などにある解禁曲のデータを参考にして、無駄なく施設をつくっていこう。また、ポプともの解禁状況が進んでいるなら、リニアモーターカーで移動してポプともの街で対戦キャラを探す選択肢もアリだ。

選曲できる曲は高難易度が多め。特に二階層に出現する「BabeL ～ Next Story ～」EX譜面は43で、ラスボスとして申し分ないレベル。腕に自信のあるプレイヤーはぜひチャレンジしてみよう。


「BabeL ～ roof garden ～」は曲中にスタッフロールが流れる。

ジャンル	曲名	アーティスト	コメント
スパイラルステアーズ	BabeL ～Grand Story～	Ako Atak	欲望のエントランスは大きく口を開け、大蛇のごとく蜷局を巻き混沌へと誘う。行き着く先は天空か地の底か……塔!
スケールアウト	BabeL ～Next Story～	Power Of Nature	人間はそこに塔を造った。それは神に最も近い場所。人間はその塔に「バベル」と名づけた。
トワイライトチャイム	BabeL ～roof garden～	Capital Wage Association	夕方になりました。よい子のみなさんはおうちに帰る時間です。気をつけて帰りましょう。

ポップンこぼれ話　楽器店補足:BGMは以前のポップンミュージックシリーズで使われていたもの。懐かしいプレーヤーも多いのでは？　SEはBEMANI EXPOで活躍したBくんや、すわひでお氏のボイスがなども収録されているぞ。自分だけの面白カスタマイズを目指そう。

TAMA　僕とまめしば君しか知らなかったことだからね(笑)。

まめしば　システムから選曲など、さまざまな苦労がありましたが、おかげさまでプレイヤーのみなさんからはとてもいい反応をいただけたので、大満足しています。

――施設をつくったときに出現するキャラクターのパターンを組むのも大変そうですが、これらはどのようにして決めたのでしょうか？

まめしば　隠し曲に関しては、楽曲とキャラクターのデザインに合わせた施設を制作しました。

wac　その逆もあって、まず施設があって、そこから楽曲を作ったりもしましたね。

まめしば　隠し曲に関連しない施設へキャラクターを配置していくのですが、中にはどうしても入れられないキャラクターがいるので、新たに施設を作って対応したケースもありました。

eimy　そんなことをしているうちに、気がつけば施設の数が膨大になって描く量が増えていました。

――皆さんのお気に入りの施設があれば教えてください。

eimy　「風雲ポップン城」とか「大きなpop'n music」が好きですね。

wac　いろいろ見てると不思議な施設があるよね、「下水処理場」とか。そういえば「広葉樹林」と「針葉樹林」は分ける必要あったの(笑)？

まめしば　どちらも楽曲のために作った施設ですからね。「広葉樹林」と「針葉樹林」に関しては森に住んでるキャラクターが多すぎて、分けざるをえない状況になってしまいました。

TAMA　「広葉樹林」なんて聞いたの小学校以来で思わず笑っちゃったよ。

eimy　自分もまさかイラストで「下水処理場」を描くなんて夢にも思いませんでした(笑)。

――自由度の高さが売りのタウンモードですが、実装してみたかったアイデアはありますか？

eimy　ユーザーがお店と商品を設置して買い物をしたり、友達の家に遊びに行けるようにしたかったですね。

wac　お店ごとにキャラクターを配置したかったかな。カレー屋だったらナンが居たりとか。あとはつくった施設の中でいろいろ遊べるようになったりとかしたら楽しいかも。

TAMA　そこまでできると音楽ゲームとしての枠を超えちゃうよ。

まめしば　これ以上仕事が増えるとさばききれないので、それだけは勘弁してください(泣)。

TAMA　企画段階でアイディアを出すとみんな夢を語りだすけど、一番最初に現実へ戻されるのはプログラマーだからね。

wac　それに比べてサウンドは最後まで夢を見てるよ。アイデアを言えばプログラマーが全部かなえてくれると思ってる(笑)。

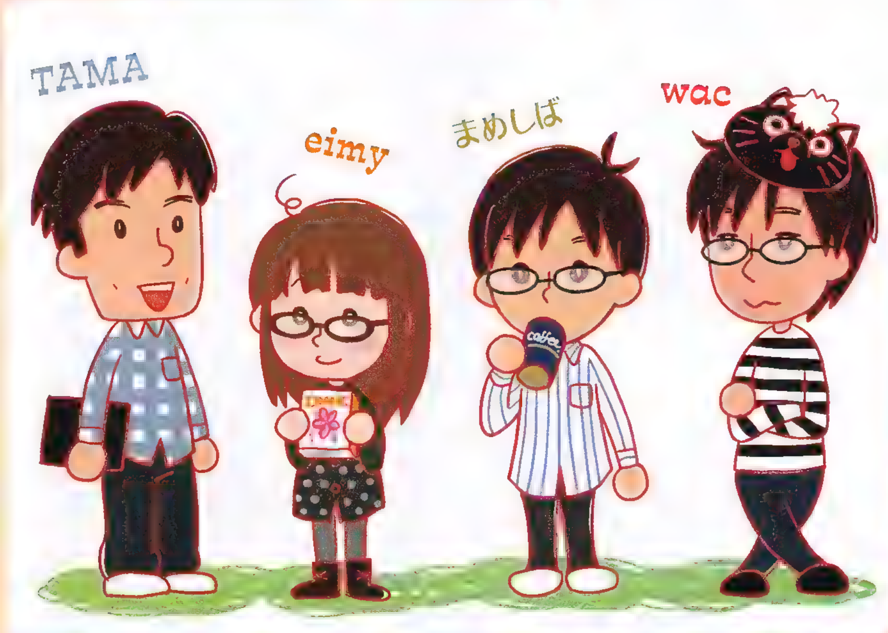
――ありがとうございました。それでは最後にアルカディア読者に向けて一言お願いします。

wac　タウンモードには、ほかのモードでは体験できない楽しい要素が詰まっています。今から始めても遅くないので、ぜひ遊んでみてください。タワーの最上階で待っています。

eimy　頑張って描いたので全施設を見てもらいたいです。あとは出現するキャラクターのコメントも楽しんでもらえれば幸いです。

まめしば　解禁楽曲を手に入れるだけではなく、既存の楽曲を改めて知ることができるモードとしても遊べると思います。曲の値段に付いてるダジャレも見つけてみてください。

TAMA　スタッフの頑張りが詰まっているモードなので、まずは1プレイだけでも選んでもらえるとうれしいです。ほかのプレイヤーの街づくりやカテゴリーを見てもらって、プレイ以外の個性も発見する楽しみを味わってください。



NET対戦に新たな展開！　全国のポッパーと対戦しよう！

タウンモードと並行して開始したNET対戦モード。前回から好評だったボスバトルもさらなるパワーアップを遂げている。中でも注目はボスの強さを決めるスロット。これでボスバトル開始時にオジャマの種類、敵の体力の多さをそれぞれのプレイヤーが一つずつ決定していく。いずれもステータスに影響が存在するので、プレイヤー全員が弱いものを引ければ、あっという間に撃破することも夢ではないが、逆に、強いものを引いてしまうと、苦戦を強いられることは必至となる。ボスバトル以外ではカチバトルスペシャルとオジャマスペシャルが開催される。これはネット対戦が一定期間カチバトル限定またはオジャマバトル限定のモードになるもの。[illegible]プレイヤーはぜひ参加してみよう。

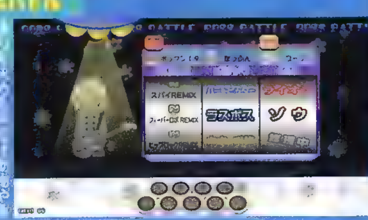
オジャマスペシャル



カチバトルスペシャル



ボスバトル





ポップンこぼれ話　ボスバトルのスロットリールは各項目全40種類から10種類を選択する。中には引っ掛け的な要素もあり、パッと見ただけでは分からないものもあるので注意しよう。

ポップンシリーズのコンポーザーといえばこのお二人！

wac×PON サントラ発売記念インタビュー



今だから言える話が満載！ ほかでは聞けない裏話アレコレ

サントラ発売ということで、改めて今作の曲のイメージやコンセプトをお聞かせください。

PON 今作は"音楽が溢れている街"というコンセプトで、全体的に明るくてウキウキするようなイメージです。ポップンらしい歌モノがそろっていますね。今回はバリエーションもあり、かなり面白いバランスに仕上がったと思っています。

その中で予想できなかった曲はありますか？

PON 「L'eternita」(ジャズ・アリア)は珍しかったですね。

wac イタリア語で永遠という意味です。

PON この曲はキャラ的にも不思議な感じになりましたよね。

wac 曲の雰囲気から、神聖な感じがちょっと教会っぽくて、教会なら花嫁？ みたいな話になって、でも心なしか悲しげだったのでお亡くなりになってる花嫁みたいな流れに。

PON 影のある花嫁というか。

wac 永遠の愛を誓うみたいな。

PON 街がテーマでこのちょっと怖い雰囲気(笑)。

wac でもすごく良いものになったよね。曲もキャラも。

PON この曲はⅡDXシリーズでも曲を書かれていた久保田修さんの作曲ですが、実に久しぶりのご登場となりました。あとはmanzoさんですかね。

wac 前作くらいから、すわさんとmanzoさんペアの話は出ていたんですけれど実現できず、今回曲が収録できたのは、なかなか奇跡的でした。

PON ありがたいですよね。

――それでは次に、お二人が関わった曲についてお話をお願いします。

PON メイン以外で関わった曲だと、村井さんの「Linear Locomotive Love」(A.I.テツドル)でギターを弾かせていただきました。

wac 珍しいよね。ALTの曲でギターって。

PON あとは、自分の曲以外ではBGMも全般的に僕が担当しています。ほかには、カバーの「ウォーアイニー」。この曲は、僕がオケから全コピしてピンクターボのマキノさんに歌っていただきました。僕自身もコーラスで参加しています。

wac 「キルト」(キルト)も関わってるよね。

PON 「キルト」はリズム隊とベースですね。

wac あと、みんなで「ガッテンだ!!」(土木ロック)も叫んだよね。

PON 結構いろんなところで絡んでます(笑)。

wac 便利屋ですね。

PON 先輩に言われると断れないですから(笑)。

――さらにPONさんの曲「探検ノート」は二種類のバージョンが収録されてますよね これはどういった経緯で決まったのですか？

PON これは正直成り行きです(笑)。もともとふじのさんバージョンが先にあったんですが、ロケテストバージョンでは僕が歌っていたんです。でもwacさんに「これ、女の人じゃなきゃだめでしょ」って(笑)。

wac そのアレンジでPON君が歌うのはどうなの？と。それとは別にPON君が歌うなら、もっとロックなバージョンの方がいいんじゃないかってね。

PON 結果、ふじのさんと僕の二種類になりました。あとは「BabeL ～Next Story～」(スケール・アウト)もメインで担当した曲です。

wac この曲はタウンモードのボス曲なんです。いざ曲を作る際、僕は過去のシリーズにて二回連続でボス的なものをやっていたので、三回連続は……。と思い、PON君に「やれッ！」と命令(笑)。そろそろボス曲をやりたいだろうなというPON君の気持ちを酌んで先に言ったんですよ(笑)。

PON 心で泣いてましたけど(笑)。ほかにwacさんが関わってる曲だと、まずは「キルト」でしょうか。

wac あれはDes-ROWさんのデモがすごかったよね。

PON アバンギャルドで驚きましたよ。

ポップンこぼれ話 インタビューの中で名前が挙がった方についてここで補足しておこう。久保田修さんは、Osamu Kubotaとして古くからbeatmaniaⅡDXシリーズに楽曲を提供していたコンポーザー。美しく流れるピアノサウンドには当時からファンも多い。manzoさんは最近ではTVアニメ『天体戦士サンレッド』などの主題歌を手掛けるなど、アニメソングの分野でも活躍。<P57欄外へ続く>



wac

『pop'n music 6』よりポップンミュージックシリーズのサウンドディレクター兼コンポーザーとして活躍。今回は猫のお面（自前）で登場。

wac　この曲は『jubeat』との連動曲ということもあり、ポップン代表みたいなところがあったので“ポップンオールスター”的なメンバーで作りたいというコンセプトがあったんですよ。なので、まずはDes-ROWさんに作曲・編曲をお願いしました。ただ、その後、いろいろアレンジを加えていった結果、アバンギャルドな原型は少なくなりましたが（笑）。

PON　そうですね。ただ、イントロのリフがすごくカッコよかったのでそこと、Bメロの一部はほぼデモのまま反映しています。あとはwacさんメインの曲もありますよね。

wac　「面影橋」（フォークロック）ね。僕はもともとこういうのが好きなんですけど、こういう曲ってゲームに向いてないからね。かなり無茶にゲーム寄りなアレンジしてます。

PON　この曲のテーマは都電なんですよね。

wac　学生時代は都電が近くて、都電自体に思い出があるし。それに、村井さんに電車取られちゃったんですけど、都電は残ってるからいいかなと（笑）。ただ、村井さんの曲は電車だと思ってたら、いつのまにかリニアになってたから、電車でもよかったんじゃないかと思ったりも。

PON　村井さんとは対照的に、懐かしい感じのする曲になりましたよね。

wac　あと、『jubeat』から「少年リップルズ」（エモクトロ）を移植しましたが、特に作り直したわけでもないので感想は無いです（笑）。あとは……なにやったっけ？　ほかにも何かやってはいたんですけど、独断で言っていいのか分からないなあ……。

そうだ！　最後にタウンモードのエンディングになる「BabeL ～roof garden～」（トワイライト・チャイム）作りましたね。ボス曲の話題は前にも触れましたが、三曲のうち一曲が結果的に僕になっちゃいました。難しい曲を作るのはやだなと思ったので、やっぱりエンディングしかない。今の僕にできるのはエンディングしかないと。そう思ったわけです。

——念を押しましたね（笑）。では毎作恒例のロングバージョンの収録について教えてください。

wac　まず「探検ノート」（ストリートチューン）をやれと。

PON　先輩の命令は断れないので（笑）。

wac　やりたいだろうなという気持ちを酌んで（笑）。

PON　……そうですね（笑）。あとはゲーム内で特に人気のある曲はもちろん選んでます。

wac　そこはみんなが望んでいる部分でもあるので。「SHION」（ハイスピード幻想チューン）は初めから入れるつもりでした。

PON　Kiddyさんもかなりアーティスト性の高いロングを作ってくださいましたね。

wac　Kiddyさんはゲームサイズで収まらない世界観がある人なので、初めからロングも考えておいてくださいみたいな話をしました。「キセキはじまり☆」（胸キュン☆マレット）も同様ですね。逆に「ナスカの丘」（アンデスヒーリング）は、ゲームサイズを聞いてからロングが欲しいと思いお願いしました。

——これは聴き応えがありそうです。さて、今回もブックレットや特典に特徴がありますね。

PON　ブックレットには街の地図がデザインされていて、地図の上に歌詞と各曲ごとのキャラがちりばめられているんですよ。

wac　コナミスタイルの初回限定盤には描き下ろしイラストを使った光るポップンミュージックカードや、開くとポスターになるライナーノーツが入っていたりします。ライナーノーツにはロング曲のコメントもありますので楽しみにしてください。

——今回もコナミスタイルで購入するとさらに特典があったりするのですか？

PON　コナミスタイル限定盤には、ライナーノーツと同じ絵柄のレジャーシートがついてくるので、持ち歩いていただければと思います。

——それでは最後に、一言お願いします

wac　毎作サントラが発売されるころには、すべての楽曲が解禁されているんですが、今作はタウンモードでのみの解禁される楽曲もあり、プレイヤーによってはサントラで初めて聞く曲もあると思います。

PON　タウンモードは独自の解禁要素を持ったゲームシステムですからね。今回のサントラは人によってはゲームでは聞けない曲が先に聞けるという貴重なモノになってます。

wac　このサントラをガイドブックとして、街を探検してみよう。という遊び方がオススメです。今作は大部分をPON君が仕切っている感じだったので、次回作があれば、ほぼPON君メインでいきます。

PON　たぶん98%くらい僕ですね。ちょっとアドバイスを頂くぐらいの流れにはなると思います。なので、今作もたくさん遊んでいただいて、次回からもよろしくお願いします。



PON

『pop'n music 16 PARTY♪』よりサウンドディレクター兼コンポーザーとして活躍。今作ではサウンドディレクショ

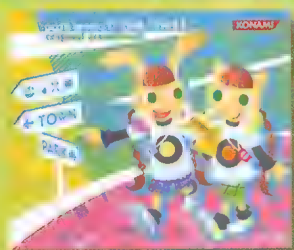
6.29発売！ 「pop'n music 19 TUNE STREET original soundtrack」

今回はCD三枚組でゲームバージョンの楽曲を収録するほか、サントラ定番のCDでしか聞けないロングバージョンを八曲収録。コナミスタイル限定盤には描き下ろしイラストを使った光るポップンミュージックカードとポスター式ライナーノーツが封入される。さらにコナミスタイルで購入すると、特典として『pop'n music 19 TUNE STREET』のオリジナルレジャーシートも付いてくるぞ！　ただし、初回生産分のみの特典となるので注意。そのほかにも、コナミスタイルでは前号でインタビューに登場していただいた阿部靖広さんのアルバム『RADIUS OF PLANETS』とのCDセットに加え、オリジナルトートバックも加えたコンプリートセットも用意。これを見たらすぐに公式サイトでチェックだ！

コナミスタイル[http://www.konamistyle.jp/]

ロングバージョン収録曲

探検ノート（Street style）／PON
キセキはじまり☆／達見恵 featured by 佐野宏晃
ナスカの丘／劇団レコード feat.Sana
SHION／DJ YOSHITAKA
なまいきプリンセス／Dormir
ガッテンだ！！／すわひでお with manzo
UPBEAT／Kiddy&Sunshine Lovers
BabeL~Stairway to Heaven~／BPO



pop'n music 19 TUNE STREET original soundtrack
発売日：6月29日
仕様：12cmCDアルバム（三枚組））

ポップンこぼれ話
Kiddyさんは『pop'n music 5』から『pop'n music 8』まで楽曲を提供していたが、その後休止。今作で実に8年ぶりの楽曲提供となった。どこか懐かしく感じるそのサウンドには当時からファンも多く、久保田修さんと同様古くからのファンにはうれしい復活だ。









1ライブの先陣を切った96ちゃんの「X-treme Grade」で会場のテンションは一気にMAX。2ギタドラ界の王子。ベーシストの肥塚良彦は「Pink Bird」を披露。3ピンクターボは「kiss me」など三曲を歌いきる。4会場からのアンコールに答えメンバー全員で「THE 勇気」を熱唱。5泉 陸奥彦はギターソロで「DAY DREAM」や「Happy man」など、往年の名曲メドレーを演奏。6good-cool feat すわひでお。筋肉Tシャツで会場も笑いに包んだ。7ラストは96ちゃんの新曲「衝動がえがいたどうしようもないストーリー。」をMAI＆PONが歌って締めた。

GuitarFreaksXG2 & DrumManiaXG2 Original Soundtrack 1st seasonリリース記念イベントを直撃！

ギタドラXG2ライブリポート！ in 下北沢ライブホール「GARDEN」

GuitarFreaksXG2 & DrumManiaXG2のサントラリリース記念イベントが開催された!! 歌に笑いに溢れたイベントを紹介していこう。

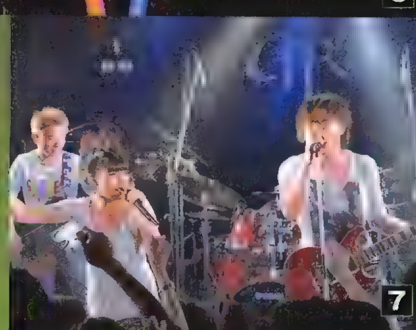
去る6月18日、東京・下北沢「GARDEN」にて「GuitarFreaksXG2 & DrumManiaXG2 Original Soundtrack 1st season」リリース記念スペシャルライブ＆トークイベントが開催された。ギタドラではおなじみ96ちゃん、肥塚良彦を中心にピンクターボ、good-cool feat すわひでおなど、イベントでしか見れないスペシャルセッションに加え、ライブ終盤ではPONが『ギタドラXG2』用に書き下ろした新曲「ナキムシの凱旋」を先行披露などサプライズ満載。会場は常に熱気に包まれたまま幕を閉じた。





LIVEセットリスト

M01：X-treme Grade ／ 96
M02：10,000,000,000 ／ TAG feat. 96
M03：Before Daybreak ／ TAG
M04：Pink Bird ／肥塚良彦
M05：kiss me ／ピンクターボ
M06：☆shining☆（GF&dm style）／ピンクターボ
M07：The 勇気／ピンクターボ
M08：Walnuts ～田んぼの田／ good-cool feat. すわひでお
M09：憧れのボディービル!! ／ good-cool feat. すわひでお
M10：ギターソロ／ Mutsuhiko Izumi
M11：ガラスの小舟／肥塚良彦
M12：Victory! ／逢見 恵 featured by 佐野 宏晃
M13：恋は臆病／逢見 恵 featured by 佐野 宏晃
M14：さよなら僕自身／ PON
M15：ナキムシの凱旋／ PON
M16：優勢オーバードーズ／ PON
M17：衝動がえがいた どうしようもないストーリー／ 2B-Waves



XGライブリポートの続きはアルカディアブログで!
このページでは紹介しきれなかったライブの様子を本誌のブログ「ARCADIAブログ アーケード魂[http://www.famitsu.com/blog/arcadia/]にて公開中！ お見逃し無く!!

Guitar Freaks XG2 Groove to Live
DrumMania XG2 Groove to Live

ライブの盛り上がりに負けじとゲームの方も解禁要素が開放してヒートアップ。まだまだ隠されている要素は多いので見逃せないぞ!!

GuitarFreaksXG2 Groove to Live
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン＋ピックレバー
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG2 Groove to Live
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド＋2フットペダル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

LivePointとGroupのタームが4に上昇し、新譜面や新曲などの解禁要素が登場。具体的な詳細は下記の表に掲載しているので参考にしてほしい。

さらにゲーム内イベント「Group Competition」の開催も決定。内容はグループメンバーで協力しLive Pointを稼いで、全国のグループたちと競うといったもの。イベント終了時の順位に応じて、ご褒美もあるのでチームで協力しランキング上位を目指そう。


ancient breeze
（新譜面）


SAY WHAT YOU MEAN
（新譜面）


Piece of History
（新譜面）



ナキムシの凱旋
（新曲）

■Live Point Term4 解禁リスト

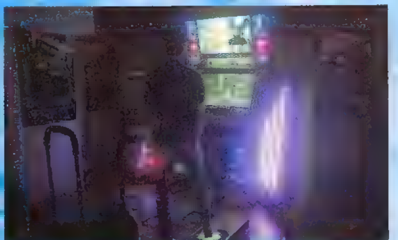
カテゴリ	解禁内容
新譜面	ancient breeze
顔アイコン	幸男
背景アイコン	雷
新譜面	SAY WHAT YOU MEAN
背景アイコン	魔法陣
新譜面	Orbital Velocity
顔アイコン	ガスマスク
新曲	ナキムシの凱旋

■Cooperation Challenge イベント内容

名称	[illegible]	[illegible]
刹那に散りゆく花弁	強制『ゴシック』カスタム状態でGFは3万本、DMは5万本のバラを鑑賞せよ！	スキン ゴシック
ギタド乱ダム～全曲～	全曲ランダムを50回クリアせよ！	新譜面Piece of History
熱血Wailinger（GF）	強制『祭り』カスタム状態でWAILINGを200回響かせろ！	スキン 祭り
熱血BONUSノーツ（DM）	強制『祭り』カスタム状態でボーナスノーツを200回響かせろ！	スキン 祭り

DanceDanceRevolution X3始動！

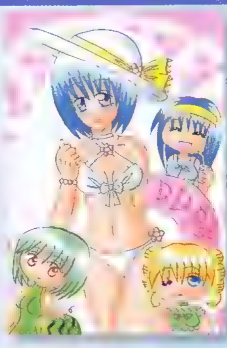
ファン待望!! DDRシリーズの最新作、『DanceDanceRevolution X3』のロケテストが東京レジャーランド秋葉原2号店で開催された。DDR界の重鎮NAOKIをはじめ、U1やTAGなど人気コンポーザーの楽曲が収録されており、会場はいち早く新曲を遊びたいと集結したDDRプレイヤーの熱気に包まれていた。高難度曲で華麗にフルコンボを出す風景も見られたぞ。詳しい情報が判明次第本誌で掲載していく予定なのでお楽しみに！

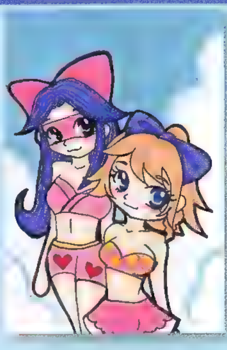

最近体重を気にする筆者も「DDRX3」を体験。体が重くてステップ踏むのも一苦労だった(泣)。

音乃の読者イラストコーナー

テーマ：海開き


（大阪府／SEN@オムさん）


（福岡県／赤松セリさん）


（神奈川県／未虎さん）



（群馬県／レトキザンさん）



（神奈川県／もこノイドさん）

次回のテーマは「ハロウィン」です!

お便りはこちらまで! 今月の『pop'n music 19 TUNE STREET』インタビューはいかがでしたか？ タウンモードでは、キャラクターたちはもちろん、各施設もポップンらしいかわいいイラスト満載なので、ぜひプレイしてくださいね♪ 各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです！

ラブプラスアーケード カラフルClip

LOVEPLUSARCADE



ラブプラスアーケード カラフルClip
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：コミュニケーション
■操作方法：タッチパネル+2ボタン
■発 売 日：稼働中（2月24日）
■使用基板： —

今月も『ラブプラスアーケード カラフルClip』の新着情報をお届け！ コラボレーションや、ファンにはおなじみのあの要素がアーケード仕様に生まれ変わって登場！

ゲームセンターに行くたび、新しい思い出が！

『ラブプラス』×ホールズコラボレーション

姉ケ崎寧々をカノジョにしている場合のみ、7月31日までの期間限定で『ラブプラス アーケード カラフル Clip』の「想い出フォトプリント」で「ホールズ」スペシャル カードを入手できる。 また、ゲーム内プレゼントではコラボコスチュームも登場！ 寧々さんカレシはちょっとお得!?





限定パッケージも各地の店頭で販売中！

地域限定ロケーションカード

日本全国をエリアに分け、各地域ならではのカードが入手できるキャンペーンがスタート！ エリアの区別は、「北海道・東北・北陸」、「関東」、「東海」、「近畿」、「中国・四国」、「九州・沖縄」エリアの六つ。プリント時に「ロケーションカード」を選択すると、エリアに応じたカードがランダムで入手できるのだ。



エリア内の都道府県別のカードをランダムで入手できる。その種類は「レア」を含め90以上。コンプリートを狙うしかない!?

ラブプラス MEDAL Happy Daily Life

新デートコース追加！

『ラブプラスメダル』の新デートコースはテレビ局の「クローバーTV」！

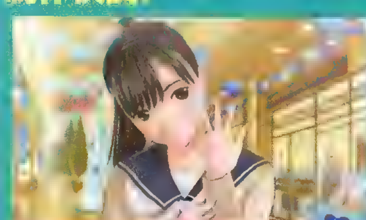


新デートスポット追加でますますデートが楽しく！

テレビ局でのデートではスタジオやお土産ショップなどを、カノジョと一緒に巡れるのだ。テレビ局ならではのイベントなどが発生するのだろうか。

「NEWラブプラス」制作快調！

『ラブプラス』最新作がニンテンドー3DSで2011年秋に登場予定。カノジョがカレシの顔を認識してくれる「カレシロック」や、「カノジョ紹介」モードなど、コミュニケーション機能が大幅に強化されるとのことだ。アーケード二作品の連動要素もあるぞ。



1987 DARIUS

1989 DARIUS II

1994 DARIUS GAIDEN

1997 G DARIUS

2010 DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

独創的なゲーム性と圧倒的な存在感によって、
プレイヤーを魅了し続けてきた『ダライアス』シリーズ。
その歴史は1986年に発売された初代『DARIUS』まで遡り、
長きに渡るアーケード業界の歩みとともに
最先端技術とニーズを取り込みながら変化し続けてきた。
そして時は巡って2011年――
原点回帰を果たした『DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE』は、
いま一度、さらなる進化を遂げることになる。

2011 COMING SOON!!

ダライアス神話の歴史に――
新たなる1ページが刻まれる。

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX

■新作Scoopに思いを馳せて

ハイスコア全国集計担当:京城

●DBACを一通り遊び尽くして筐体に座る時間も大分減ってきた今だからこそ、新バージョンの発表はうれしい限り。新ボスキャラや新ステージはもちろん、前バージョンではクロニクル限定だった2nd、GAIDEN機体のオリジナルでの扱いや、まさかの新機体にも勝手に期待しちゃったりとか。また、バースト回りのシステムの調整や前バージョンでは無かったオリジナルモードのルート別ランキングも個人的に大きく期待している点だったり。とにかく気になって仕方ないが続報を待とう!

ジ・ダップセ:まさ

●『ダライアス』シリーズといえばニュバジ! と勢いに任せて筆を滑らせてみたが、実は初代と『Gダラ』くらいしか出てないっちゅーね(©がっちん)。基本的には調整が施されて遊びやすくなると思われるが、新ボスなどの未知なるファクテルにも期待したい。とはいえ、新たに魚を考えるのも大変でしょうし、さしあたりキラーヒジアとバイオストロングを復活させてはどうか。あるいはアイデアはいくらでも出すので、我々ジ・ダップセに相談してみるといいだろう。

読者投稿コーナーA-Fro担当:げっつ☆先生

●編集部で忙しそうなフリをしていたところ、新バージョンのウワサをキャッチ! 詳細な情報は現段階では極秘のようだが、きっとエイプリルフールの公式サイトにあった全長32メートルの48人同時プレイ筐体が実現の運びとなるのであろう。そうに違いない。そして、Remiさんの歌う楽曲は軽く100分を超える超大作に! ぐぬぬ、こいつは全国各地から読者コーナーへと届くリポート投稿が、今から楽しみなんだーゾ、っと!

ダライアスバーストAC記事担当:伊勢猫

●担当編集から「EX」の話を聞いて、真っ先に思い浮かんだのは元祖「EXTRA VERSION」のこと。とはいえ、オンライン対応の本作にあっては、バランス調整以上の内容になることは間違い無いハズ!? どういった要素が追加されるか定かではないが、記事担当としては「お手柔らかに」お願いします。まあ、オヤジゲーマーな個人としては、「もっとやってください!」とワクワクしてますが(笑)。あ、あとGダラ機体の追加とか、個人的に強く熱望してます。

アルカディア編集部 編集長:ザンボット杉田

●初回作から21年。アーケード最終作から13年という時を超えてフルスケールの作品として現代に復活した本作。シリーズ初回作の『ダライアス』の衝撃は、多感な10代のハートに深く楔のように打ち込まれました。その復活には、青春が再来したかのような思いが去来。その『ダライアスAC』の続編登場の報に、今一度打ち震えています。惑星ダライアスの滅亡回避、シューティングの未来のために『ダライアスバーストAC EX』緊急発進!

DBAC関連グッズ 読者プレゼント!!

※応募方法については3ページを参照。

『DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX』の発表を記念して、タイトーにダライアス関連グッズのプレゼントを用意していただいた。今月は「続編やるぜ!」ということが決まったので、何はともあれダライアスファンの皆さんにお伝えするためにページを用意した。詳報は次号以降でお伝えしていくのでお楽しみに!

◎PSP版『ダライアスバースト』	2名
◎『ダライアスバーストAC』オリジナルサウンドトラック	2名
◎『ダライアスバーストAC』オリジナルボールペン」4色セット	2名
◎『ダライアスバーストAC』店頭用ポスター	2名
◎『ダライアスバーストAC』 iPhone3 / 3GSカバー (絵柄は選択不可)	3名
◎『ダライアスバーストAC』 iPhone4カバー (絵柄は選択不可)	3名
◎『ダライアスバーストAC』携帯電話ソーラーチャージャー (絵柄は選択不可)	3名
◎『ダライアスバーストAC』ロケテプレゼント用シール	4名
◎『スペースインベーダー』エコバック	2名

新要素・追加機能多数追加で新たな戦いがスタートする!!



BORDER BREAK™ エアバースト

ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.5
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワー[illegible]ロボットアクションウォーズ
■操作方法：[illegible]6ボタン＋タッチパネル
■稼働日：[illegible]6月29日（稼働中）
■[illegible]：[illegible]NGEDGE
■[illegible]：ALL.Net

ついに稼動となった『Ver.2.5』。新ルールで戦うイベントバトルの「大攻防戦」や、多層構造の新マップがお目見え！　それ以外にも多数の追加要素が目白押しだぞ!!

Text：OYZ

新イベントが登場！ 大攻防戦



攻撃側は最前線プラントを占拠し、作戦時間の延長を狙う。あるいは、一気に敵ベースまで進撃し、コアを攻撃してもいい。二手に分かれ、同時進行で攻め立てるのもいい。防衛側は、最前線プラントとコアを死守して、タイムアップまで守り切れば勝ちだ。攻撃側の数に対応し、バランスよく守れるかがキモ。状況に応じて兵装を変えていきたい。

一つのコアをめぐり、攻撃側と防衛側に別れて戦うイベントバトルが「大攻防戦」と呼ばれる新要素。各陣営に別れる点はこれまで同様ランダムなので、攻撃・防衛どちらの陣営でも戦えるようカスタマイズしよう。

苦手だったコア突撃も、仲間と一緒ならできるハズ？　あるいは、今まで使わなかった武器や兵装にチャレンジするいいキッカケになるかも!?



大攻防戦・基本ルール

- 攻撃側は敵コアを破壊できれば勝ち！
- 防衛側はタイムアップまで自コアを守り切れば勝ち！
- プラントは防衛側がすべて占拠した状態からスタート
- 攻撃側は手前のプラントのみ占拠可能。占拠で作戦時間延長
- 防衛側は一度占拠されたプラントを取り返すことはできない

新マップ 極洋基地ベルスク ～凍て付く戦陣～

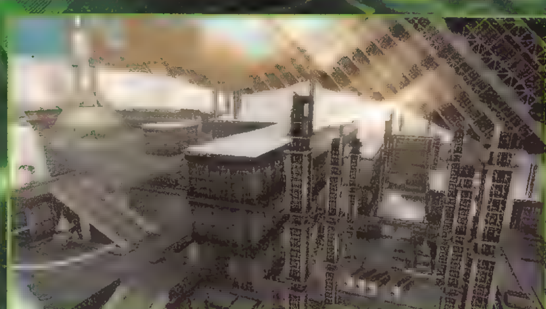




巨大な海上ドーム施設が舞台となる、極洋基地ベルスク。

全体的なフィールドの作りは、階層がいくつにも分かれた多層の立体構造となっており、最初のうちは非常に迷いやすい。

作戦エリアはマップ中央が天井や壁で部屋ごとに区切られていて、ちょうど室内戦のような戦闘が繰り広げられる。さらに、巨大なエレベーターや自動扉などの新しいギミックがあるので、これらを利用した新戦法などが生まれそうだ。



右上の写真が大型エレベーター。ブラスト・ランナーが複数機乗っても余裕のある広さを持つ。エレベーターは垂直式と斜めに移動するものがある。上下の階層には、これらのほかにリフト、段差、斜めの斜面を利用して移動することになる。右下の写真は、部屋を区切る自動扉。開いた瞬間に敵がなだれ込んでくることも……!?　状況によっては、敵の待ち伏せに遭う可能性も考えられるぞ！

新ブランド追加!

迅牙

多様化する戦局へ対応するために誕生した、中量級の高性能な機体。ブランド名は「ジンガ」と読む。ヒーローっぽいフォルムは、エース仕様なのだろうか!?



新たな戦術を生み出せ!

追加武器

<強襲>スパークロッド



←二刀流の特殊警棒であるスパークロッド。コンパクトな攻撃を2回繰り出す。一撃必殺の威力こそ無いものの、近接攻撃としては当てやすい。

↓バリアユニットは、敵の射撃を防ぐ防御システム。爆発系の攻撃も防ぐことができる。特別装備枠なので、榴弾砲と好みが分かれるところか!?

<重火力>バリアユニット



<狙撃>炸薬狙撃銃



↑炸薬狙撃銃は、着弾時に小さく爆発する狙撃武器。今までのようにクリティカルショットが狙えるほか、足元に当てて爆風ダメージを与えることもできる。

→設置型武器である44型浮遊機雷。センサー式信管で、敵が一定距離に近付くと追尾して爆発する。曲がり角などに設置するといいだろう。

<支援>44型浮遊機雷



機体にワンポイントを

エンブレム機能



機体の肩などにプリントできるエンブレム。機体同様にカスタマイズ可能なので、個性を出そう。プレイヤーネームの横にも表示されるぞ。



カスタマイズの幅が広がる!

新キャラクターアイテム





キャラクターアイテムの追加はもはや定番。今回のバージョンアップでは、傭兵っぽい雰囲気のアイテムが多く追加されたようだ。ここで挙げたもの以外にも当然存在するぞ。カスタマイズを楽しみつつ、自分らしさを出そう。

生き残るための戦術指南＆新ステージ紹介！

ドラゴンボール ZENKAI バトルロイヤル

全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

即戦力となるネタをQ&A形式で解説。特に、投げ後の追撃はダメージが大きいので、ぜひマスターしてほしいテクニックの一つだ。ほかには、新ステージのナメック星とイベントバトルの詳細をお届けする。恒例となった「超絶　再現バトル」もお楽しみに。

本文中では、使用するボタンを以下のように略しています。
気弾：㊙ 打撃：㊕ ジャンプ：Ⓙ
ターゲット切り替え：Ⓣ
ガード：Ⓖ

ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2011年5月25日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357

Text:OYZ

駆け出し戦士必見のお役立ちQ&A
ZENKAIお悩み相談室

基本システムの確認を中心にお届け。どんどんレベルアップして、強い相手との対戦を目指せ。



問 気弾はどうすれば避けられますか？

答 弾に対して真横に移動し続けましょう

まず真横に移動するのが基本。追尾性能の高い弾もあるので、途中で移動を止めないこと。また、超遠距離なら弾は途中で消えます。



問 ガードを崩してダメージを与えたい！

答 投げ後の追撃も覚えましょう！

敵の正面から投げ飛ばしに成功した後は必殺技の飛び道具で追撃しましょう。追撃も含めると相手体力の半分弱のダメージを与えます。孫悟空、クリリン、セルは、かめはめ波。ベジータは、（空中版のみ）ギャリック砲。フリーザはデスビーム。ピッコロは魔貫光殺砲。人造人間18号はエネルギー砲。ナッパはカパッで追撃が可能です。

コツは、障害物に当たらない方向に相手を投げること。後は、投げの直後に必殺技コマンドを入力すれば追撃できます。



遠くの敵に向かって投げるのがベスト。

吹き飛び中の相手に飛び道具の追撃が間に合う。

問 気爆破って強いよね

答 追撃も決めるとさらに強さ倍増です

回避手段として優秀な気爆破ですが、さらに一歩進めた使い方を紹介。気爆破がヒットすると、相手は空中復帰できず、そのまま地面にダウンします。そこに必殺技の飛び道具や気弾での追撃が間に合います。

空中で気爆破を発動すれば追撃しやすく、地上や低地（海底）などで発動した場合は、まれに追撃が間に合わないことがあります。

なお、追撃の飛び道具は相手が地面に落下するのを待って当てるのがキモ。落下中の相手にはほぼ当たりません。



気爆破は防御だけの手段じゃない！　ここから……

ダウンした相手に追撃してダメージを与えられる。

問 タメ攻撃って当たるの？

答 その技の特徴を知りましょう！

タメ中にターゲットを切り替えられるものや、タメると障害物を貫通する技があります。



魔貫光殺砲は最大までタメると貫通属性と大ダメージになる。障害物に隠れて発動準備だ。

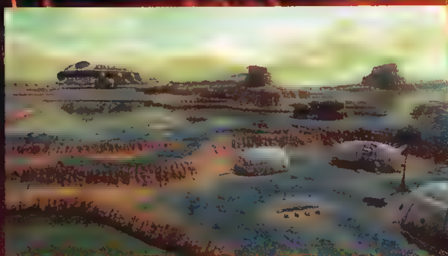
DRAGON RADAR ナッパ対策：地雷式サイバイマンは、厄介な設置系必殺技。設置中のナッパには、スーパーアーマーがあるので気弾で（一部除く）邪魔できない。飛び道具なら必殺技がベストだ。なお、設置後は爆発系の飛び道具でサイバイマンを除去可能。設置場所を狙うのは難しいが、ターゲットを外した状態なら狙える



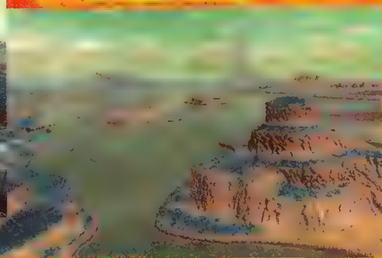
Survival Area ナメック星

本作初となるステージ追加の舞台がナメック星だ。マップの特徴を理解して新たな戦術を構築しよう。





↑地表は岩の大地。ナメック星人の小さな住居や孫悟空が乗ってきた宇宙船もある



↓水中エリアの多いナメック星。これまで以上に水中での戦いが発生するだろう。

このステージは高い障害物が少ないので、少し上昇すればマップ全体を見渡せる。また、遠距離でも飛び道具が通りやすい。

なお、地表には小さな段差が多く、連続技最後の飛び道具などが段差でまれに当たらないことがあるので注意が必要だ。

ナメック星の特徴

- 水中エリアが多い
- 高い障害物が少ない
- 小さな段差が多く、平地が長く続く場所が少ない

固有特性完全攻略

発動条件＆効果を紹介。原作を知っていれば、ニヤリとできる内容のものばかりだ。

キャラ別では、孫悟空やクリリン、人造人間16号は自動的に発動することが多い。一方で、設置と関係するピッコロやナッパなどは自分で立ち回りを変えると発動しやすいだろう。苦労しそうなのがフリーザ。発動条件がかなり厳しいので、固有特性が見られることはめったに無いか……!?



気弾をたくさん設置するとピッコロの固有特性が発動

キャラクター名	名称	発動条件	効果
孫悟空	ワクワクしてきたぞ!	残り体力が少ない	防御力アップ
ピッコロ	装弾完了	気弾を多く設置する	防御力アップ
クリリン	隠密行動	だれからもロックオンされていない	気力回復スピードアップ
ベジータ	至高のプライド	順位が1位	必殺技性能アップ
トランクス	折れない心	剣が折れた	攻撃力アップ
ナッパ	遊びはこれまでだ	埋められるサイバイマンが居ない	気力回復スピードアップ
フリーザ	オレに殺されるべきなんだー!!!!!	体力を分け与えてもらう	攻撃力アップ
人造人間16号	鋼鉄の心	ターゲットと距離が近い	防御力アップ
人造人間18号	気になるあの娘	だれかにハートを付けている	攻撃力アップ
セル	更なる高み	パーフェクト状態へ戻る	攻撃力と防御力アップ

イベントバトル

7月下旬にイベントバトルが開催予定との情報をキャッチ。開催期間中は、ランダムで争奪戦が発生する。そして、この争奪戦で1位になるとドラゴンボールがもらえ、七つ集めると願いがかなう……ではなくて、新キャラクターを先行支給という豪華特典があるぞ。

これまでの2位以上で生き残る戦いから、争奪戦では1位を目指す戦いになるだろう。どん欲に1位を目指す新しい立ち回りを構築し、違った駆け引きを楽しもう。

詳細はオフィシャルサイトをチェックだ!



↑この画面が表示されたら、激アツな争奪戦のバトルとなる。2位からも狙われることになる1位。これまでと違った駆け引きが起こるぞ。

↓見事1位になると念願のドラゴンボールをGETだ。



ドラゴンボール争奪戦のルール

- 開催期間内にランダムで争奪戦が発生
- 争奪戦で1位になるとドラゴンボールを一つ獲得
- 七つドラゴンボールが集まると新キャラクターを**先行支給!!**

再現! 超絶バトル!!

気円斬を繰り出すクリリンとそれを受けようとするナッパ。もし、ベジータが下のセリフを言わなければ、クリリンの大金星だったのに……。本作でも、気円斬の性能は原作通りガード不能。ドラゴンボールファンなら、気円斬をガードしようとしないよね!?

ナッパよけろ――!!



DRAGON RADAR

人造人間16号&18号補足 人造人間の二人は、バトル開始時の気力ゲージ所持数がほかのキャラと異なっている。ほかのキャラが4本なのに対し、人造人間の二人は7本もあり、ほかのキャラよりも圧倒的に多い。また、5本目までは気力ゲージの増加スピードが早いという特徴がある。無限機関の人造人間だけに、気力も貯まりやすいのだ

真・恋姫†夢想 ～乙女対戦★三国志演義～

真・恋姫†夢想～乙女対戦☆三国志演義～
- ■メーカー：Noi
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2011年夏予定
- ■仕様基板：NEO STANDARD
- ■ネットワーク：—

美少女武将が活躍するゲームの草分け的存在の『真・恋姫†夢想』の格闘ゲームの詳細が少しづつ明らかになってきたぞ。今月はついに各国の軍師が公開。美少女軍師を堪能しよう！

美少女三国"軍師"も登場！ 期待の美少女格ゲーの続報だ!!

三国時代の頭脳が"乙女対戦"にも参戦だ！ 武将をサポートして闘いを勝利に導け!!

この『真・恋姫†夢想～乙女対戦★三国志演義～』では武将のほかに軍師を選んで戦うことになる。軍師の役割は武将を緊急回避させたり、連続技のサポートをするなど、さまざまな場面での手助けをすることになる。

今回公開された軍師は、蜀からは"はわわ軍師"の諸葛亮（真名・朱里）、魏からは"華琳様命"の荀彧（真名・桂花）、呉からは"美周郎"の周瑜（真名・冥琳）の3人だ。

三国からそれぞれ筆頭軍師ともいうべき頭脳がずらりと顔を並べた今回。軍師はそれぞれによって特性が異なっているので、同じ武将を使いながらも軍師によって戦い方ががらりと変わるのだ。軍師を呼び出すには、⬇⬋⬅＋Dのコマンドを入力し、計略ゲージを1/4消費する必要がある模様。

軍師はこの3人だけではないので、だれが選ばれるのかを今から妄想しよう。「俺の嫁を出してくれっ」と!!



普段は噛みまくりの"はわわ軍師"諸葛亮だが戦場に出れば「伏龍」の名にふさわしい活躍をする。



小覇王と呼ばれた孫策を公私にわたってサポートし続けた周瑜。その実力は折り紙付きだ。

"夢想†連撃"と"夢想†奥義"が織り成す 百花繚乱の萌え萌えバトルに期待せよ！

キャラクターの良さはもちろんだが、格闘ゲームとしても楽しみな要素がたっぷりと詰まっているぞ。

カウンターを巡る攻防を面白く表現した"夢想†連撃"というシステムが用意されている。これは特定の「崩撃属性」を持つ技をカウンターヒットさせると相手はひざから崩れ落ちるのだが、その間にしか決めることのできない特殊な連続技で、本作のキモといえるシステムだ。

そして格闘ゲームに必須の超必殺技・"夢想†奥義"だ。ゲージ3/4を消費してくり出すこの奥義には武将のカットインと演出が用意されているぞ。しかもこのカットインはアニメーション演出するのだ！　これは"夢想†奥義"を使わざるを得ない！

さらにそれを超えた秘中の秘である"夢想†秘奥義"も。武将が渾身の力をもって放つ一撃必殺の攻撃は自分の手で確認してほしい。



特定の攻撃をカウンターヒットさせれば、追撃が可能に。カウンターから一気に大逆転も可能だぞ！



やはり格闘ゲームといえば超必殺技。必殺でもすごいのにそれを超えるんだから超すごい技なんです！

蜀　諸葛亮（真名：朱里）



天下太平のために その頭脳を役立てる 心優しき「はわわ」軍師

戦で苦しむ民のために、と小さいながらも立ち上がった蜀の軍師。普段は人見知りで緊張すると噛みまくるが、いざ有事になると「伏龍」のあだ名に恥じない能力を発揮して戦闘を勝利に導く。

魏　荀彧（真名：桂花）



華琳様がすべて!! 曹操のためにその 全知全能をかたむける！

曹操に見も心もささげた魏の軍師。曹操のためならその身が汚れることも命を落とすことも構わないというほど心酔している。近付かれるだけでも鳥肌が立ってしまうほどの男嫌いでもある。

呉　周瑜（真名：冥琳）



雪蓮との思いを胸に 身も心も呉に捧げた はかなき天才軍師

孫策を袁術の元から巣立たせ、ともに建業を中心とした一大国家の呉を興す元を作った軍師。孫策とは刎頸の間柄であり、お互いに言葉が要らないほどに理解し合い、信頼し合っている。

プレイヤーキャラクター6人分のコマンドリスト・奥義・秘奥義を大公開!!

蜀

関羽（真名：愛紗）

闘刃	↓↘→+AorBorC
青龍の刃	→↓↘+AorBorC
青龍逆鱗の太刀	↓↙←+AorBorC
闘気顕現	↓↘→↘↓↙←+C
戦塵颶風	↓↘→+A+B+C

青龍円月刀を振りまわす関羽は長いリーチを生かして戦うキャラクターになりそう。武神と称されるほどの武がお目見えする日も近いか!?

奥義：闘気顕現



秘奥義：戦塵颶風

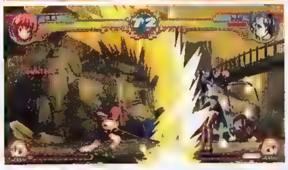


張飛（真名：鈴々）

突撃敢行	（空中で）↓↘→+AorBorC
猛虎の撃	→↓↘+AorBorC
猛虎粉砕撃	（近距離で）→↘↓↙←→+AorBorC
蛇矛槍打	↓↘→↘↓↙←+C
堅固防遏	↓↘→+A+B+C

今のところ公開されているキャラクターの中で唯一コマンド投げを持っているのがこの張飛。小さい体ながらもパワーのある戦い方をしそうなのだっ。

奥義：蛇矛槍打



秘奥義：堅固防遏



魏

夏侯惇（真名：春蘭）

魏武の大剣	↓↘→+AorBorC
怒髪衝天	→↓↘+AorBorC
覇王の剣	↓↙←+AorBorC
打打擲	↓↘→↘↓↙←+C
矜持猛進	↓↘→+A+B+C

魏の猛将で魏武と称されることもある。ちょっとおバカなところもあるが、その武力は一級品。剣を使って戦うオーソドックスなスタイルになりそう。

奥義：打打擲



秘奥義：矜持猛進

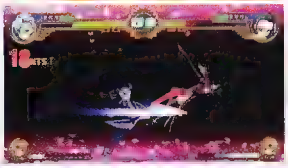


夏侯淵（真名：秋蘭）

一矢一殺	↓↘→+AorBorC
伏撃射	↓↙←+AorBorC
魏武の閃光	→↓↘+AorBorC
虎狼の雄叫び	↓↘→↘↓↙←+C
弓箭繚乱	↓↘→+A+B+C

魏で一番の弓の使い手の夏侯淵。やはりその弓を使った遠距離で戦うタイプか。神弓の誉れ高いその腕前で目の前の敵を射抜くこと間違い無しだ。

奥義：虎狼の雄叫び



秘奥義：弓箭繚乱



呉

孫権（真名：蓮華）

威信斬	↓↘→+AorBorC
玉案攻	↓↙←+AorBorC
虎咆吼（空中可）	↓↓+AorBorC
英霊への誓い	↓↘→↘↓↙←+C
孫呉の証印	↓↘→+A+B+C

長く伸ばした髪を切り孫呉の跡を継ぐ決意を表明した孫権。王者の風格を身に付けることを望む姿から想像すると、王道の技を持っていると思われる。

奥義：英霊への誓い



秘奥義：孫呉の証印

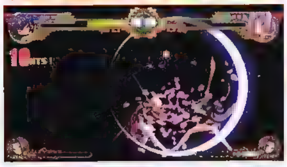


甘寧（真名：思春）

冥誘斬	↓↘→+AorBorC
追撃	（冥誘斬移動中に）AorBorC
不惜身命	→↓↘+AorBorC
刎頸の劇	↓↙←+AorBorC
修羅の道	↓↘→↘↓↙←+C
黄泉への誘い	↓↘→+A+B+C

孫権の身辺警護を務める甘寧。隠密行動も得意としている。追加コマンド式の必殺技を持っていることからもスピードタイプであると予想できる。

奥義：修羅の道



秘奥義：黄泉への誘い



※表中の奥義は「夢想†奥義」、秘奥義は「夢想†秘奥技」を指します。

使用可能のキャラとシステム、これでそろい踏み！

CHAOS CODE カオスコード

DIGITAL

F K DIGITALがこの夏に放つ注目作、『カオスコード』。今月は現段階で判明している11名のキャラクターから、最後の2名（3名）と、ゲージ消費技の情報を一挙公開！ 稼働に備えて、今から予習とイメトレを始めておくべし！

カオスコード
- ■メーカー　：F K DIGITAL
- ■ジャンル　：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日　：2011年夏予定
- ■使用基板：RINGWIDE

Text：かおすこ団

各種ゲージ消費技で独自の戦略を！

対戦前に使用必殺技やダッシュのタイプを選択できる戦略性が特徴の『カオスコード』だが、攻防の間にたまる「カオスゲージ」を消費して取れる行動も、下表のように多種多様だ。ただし、カオスゲージは、最大3本までしかストックできない。

先月までに紹介したゲージ消費技を使う戦法のほかにも、ゲージ3本すべてを消費する最大の超必殺技「ディストラクション・カオス」に賭けたり、消費が少なめのEX必殺技やタクティカルガード、ガードブレイクアタックなどで堅実に攻めてみたりと、使い方は多彩。状況や相手に合わせたゲージの使い分けが、本作での勝利のカギだ！

●ゲージ消費技一覧

消費量	技名	概要
ゲージ50%	EX必殺技	より高性能の必殺技
	タクティカルガード	発動中に攻撃を受けると自動で反撃
ゲージ1本	アルティメット・カオス	強力な超必殺技
	ガードブレイクアタック	相手のガードを崩す。通常技をキャンセル可能
	カオスシフト	アルティメット・カオスをキャンセルして移動する
ゲージ2本	カオスキャンセル	必殺技をキャンセルしてアルティメット・カオスを発動
ゲージ3本（全消費）	ディストラクション・カオス	高威力の上位超必殺技
	エクシード・カオス	一定時間ゲージ無制限、全技キャンセル可能となる



ケット＆シー

CV：西墻由香

トレジャーハンターの父を持つ少年（ケット）と少女（シー）。双子の兄妹である二人は、呪いをかけられあらぬ姿に変化してしまった父を救う方法を探すため、そのとき父と同行していた男が元凶とにらみ、行方を追う。「特攻妹アタック」、「許せ妹、デコイ・アタック」などの、一風変わった必殺技の名前にも要注目!?



セリア

CV：[illegible]

パッと見は高校に通う、ゴスロリ趣味のある普通(?)の少女だが、その正体は「カオティクス」エネルギーを開発した博士により作られたアンドロイド。謎の言葉を残し失踪した博士を探すため、その言葉「カオス・コード」の正体を追う。

C.C. SUPPORTERS かおすこ団

ちくわ　使用可能キャラ11人＋双子の薄幸の妹、これでついにそろい踏みじゃい!!

げっつ☆　父が元に戻るまで妹が五体満足であれと、祈ってやまねぇ次第ッ！

ちくわ　最後に紹介するにふさわしく、最終兵器嬢の方も実にカオスでいいな。

げっつ☆　ゲージ戦略とキャラ選びの予習で、夢中のあまり冷房不要ですよ！

ちくわ　右では今回紹介した最終兵器嬢がセンターのポスター絵を特別公開なり!!

げっつ☆　おお、まるで「かおすこ団」も最終回といわんばかりの大サービス!!

ちくわ　……えっ？　（つづく!?）



セリア嬢を中心に、左から織田樹 光、ヴェイン、篝（かがり）が並ぶポスター用ビジュアル。後ろには、不気味に目を光らせる謎の人物が居るようだが……。ここにもまた、カオスな展開の予感!?





新米&ベテランハンター必見の「Ver.A」情報をまとめて掲載!

いよいよ稼働がスタートした最新バージョン。稼働直後となる今月は、システム関連の追加要素を詳しく見ていくぞ!!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.A

■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー＋５ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2011年6月14日(稼働中)
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢海
©SEGA

イラストレーターコラボ装備品の第一弾は「HACCAN」氏デザイン!

■HACCAN氏プロフィール

小説の挿絵からゲームのアートワークまで、幅広いプラットフォームを舞台に活躍中のイラストレーター。[代表作(ゲーム)：斬撃のREGINLEIV/アヴァロンコード ほか多数]

「Ver.A」で新たに加わった追加要素をチェック!!

稼働と同時に新たなクエスト「光輝の制裁者」が解放され、よりパワーアップして遊びやすくなった『Ver.A』。バージョンアップされた内容は多岐にわたり、シングル(単体)／マルチ(複数)ヒットといった概念の導入をはじめ、スキル関係からクエスト難易度といった部分まで全面的なバランス調整を実施。これらの大幅な見直しによって、これまでのセオリーやプレイスタイルが大きく変化する!? 武器ごとの立ち回りも、新たに考え直すことが必要となりそうだ。

その中でも注目すべきなのが、システム要素として新たに追加された「特殊ルームガーダー戦」と「武器特性」の新規システム。いずれもプレイに直結する要素なので、それぞれの内容をしっかりと把握しておきたい。



クエスト参加条件がレベル制限のみに変更され、サブキャラでも参戦しやすくなった。



新ボスのサレアバニッシャーは、キングデーモン&ルシフェルを強化したイメージだ。

特殊ルームガーダー戦

ルームガーダー開始時に一定の確率で、7種類の特殊効果がランダムに発動。いずれの効果も、発動したルームガーダー中のみとなっているぞ!



特殊効果が発動すると、画面左上に専用ウインドウが出現。効果に合わせた戦い方をしよう。

●ランダムで発生する効果

- 背後からのダメージアップ：敵背後からのダメージが通常よりも上昇する。
- ジャンプ攻撃のダメージアップ：空中で出した攻撃のダメージが上昇する。
- A攻撃のダメージアップ：Aボタンによる通常攻撃のダメージが上昇する。
- Fスキルのダメージアップ：Fボタンによるスキル攻撃のダメージが上昇。
- ロックオン時のダメージアップ：ロックオン対象に対してダメージが上昇。
- 攻撃時のMP回復量アップ：モンスターを攻撃した際のMP回復効率が上昇。
- アイテム使用時の効果アップ：効果率アップ&他プレイヤーにも効果付与。

武器の特性&発動条件

各武器の系統別に設定された固有能力で、それぞれの発動条件を満たすことによって効果が発動! 主にダメージ強化の恩恵があるため、戦闘をより有利に進められるようになった。

両手剣



発動条件:残りHPが70%以上

Aボタンの通常攻撃による射程範囲が一回り広がって、対象に多段ヒットするように変化。

ハンマー



発動条件:コンボ継続が5HIT以上

オーバーキルのミネリア装備時のようにダメージ上限が上昇。ヒット数で上限値がアップ!

フレイル



発動条件:コンボ継続が5HIT以上

攻撃全般のダメージがアップ。コンボのヒット数に応じてダメージ上昇率もアップしていく。

魔導銃



発動条件:モンスターとの距離

適正距離から攻撃することによって、ロックオンした対象へのダメージ全般がアップする。

ナックル



発動条件:正面以外からの攻撃

シングルヒットの判定に限り、正面以外から攻撃した際に位置に応じたダメージボーナス!

ダガー



発動条件:状態異常で背後攻撃

状態異常中のモンスターに対し、背後から攻撃すると即死効果。ボスには大ダメージとなる。

魔導器



発動条件:残りMPが80%以上

残りHPに応じてモンスターへ与えるダメージが上昇。残りが少ないほどダメージも高くなる。

『SFC』情報 トレジャーカプセルとは?:「SFC.NET」上で新たに追加されたコンテンツの名称で、「SFC.NETストア」でのみ購入可能なクロスコインで楽しめる福引きカプセルのこと。なお、クロスコインは有料購入となり、PC版だと以下の支払い方法から自由に選択できる。 PC版「SFC.NET」コンテンツ「クロスコイン購入」の支払い方法:WebMoney／クレジットカード／NET CASH／Edy／Mobile Edy

祝！ 単行本発売でまさかのカラー化!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々 COLOR







[格闘系の舞台]
近年でいう「テニス系の舞台」などを連想すべし。湯浅プリンスオブ「勇気vs意地」。分かる人には分かる。

[まっくすさん]
ジャンプできない。多分間違い無く。

[日本刀ですいか割り]
侍系の舞台で一世を博した人気演目、「たちばなうきょ卯vsなか卯」で演じられた人気の一シーン。なか卯の繰り出す秘剣・親子丼斬りに対抗すべくあみだされたのがこの技。親子丼よりすいかの方が大きいので侍ポイントを多く得られる上、ブレイクバーストを使わないとガー不連携が続いてしまう。多分。



IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。







[ビキニ]
その昔、水着アイドルといえばビキニという時代があったのです。どっしりしたおパンツが特徴。あぐねす・らむ!

[スク水ポジション]
世界三大ポジションが一つ。「マウントポジション」、「○KB48のセンターポジション」、そしてこれである。すごいぞ!

[でこさん]
でこさんといえば羊の呪いなんである。頭についた羊の角に触れると呪われ、きっと逆に無敵の強さを得るのだ。

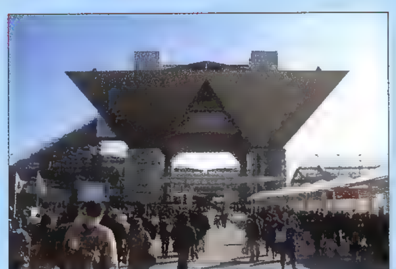
えすえぬNEWS 8月11日の単行本発売日に何かが起こる!?

いよいよ待ちに待った単行本発売まであと一月ともう少し! 単行本発売時にはさまざまなイベントが企画されているのだ!!

■企画そのいち……コミケの日に何かが起こる!!
8月12～14日にかけて開催される夏の一大イベント「コミックマーケット80」同日。そこで、「ねおぢおさん」の何かが起こる! 何やら駅のポスターがうんちゃらかんちゃらとか……。

■企画そのに……某有名系列書店で何かが起こる!
みんな大好き、あんなアイテムやこんな本を主に売っているいくつかの系列書店で、「えすえぬ家の人々」の有名作家によるトレーディングカー……、何かが初回購入特典として配布されるとか、されないとか! 参加絵師は七瀬あお…先生とか、まるか○先生など超豪華! 魚っぽい名前の先生も予定しているぞ!

■企画そのさん……○ァ○通で「えすえぬ家」が!?
これは超極秘すぎるのでまた来月!!



ちなみに今回、エンターブレインのブースはありません。悪しからず。

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

ギャルズ☆アイランド☆ 萌え魂

特別編 ナコルル魂

この夏にはギャルアイで打ち勝て！　心頭滅却すれば火もまた涼し。滅却には北の伝説的ヒロイン、ナコルルしかない！　というワケで三号連続でナコルルのイラストが続きます。第一弾は、CROSS†CHANNELシリーズでおなじみの松竜先生！

三号連続企画第一弾は松竜先生！



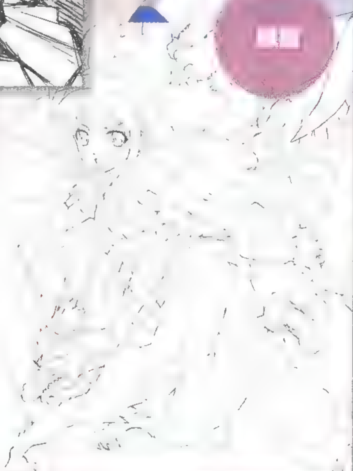
ナコルル



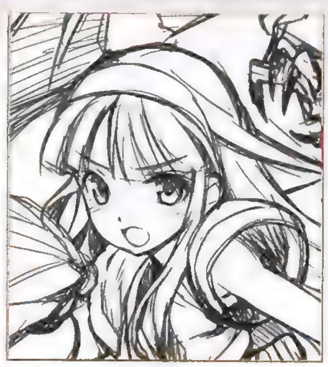
ラフスケッチ



下塗り



線画



SNKプレイモアからのコメント

ナコルルでイラストコーナー三回連載!!　ありがたいお話です。このナコルルはとってもかわいらしい雰囲気が出ています！　が、ちゃーんと凛々しさも垣間見えていて、すごいキャラの洞察力だなぁと感激しました。これからも変わらずずっと愛されるキャラでいてほしいです。次の登場作品はいつでしょうか？　お楽しみに!!

PRESENT

サイン入り色紙プレゼント！
希望者はp003の応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！
（完成版の絵柄は異なります）



次回の描き手は「[illegible]」先生が登場!!　お楽しみに!!

アルカディアノベル第13弾



桃ノ木アオのムチャぶり

小説：名波シュン
イラスト：憂

本誌とファミ通.com内無料小説コーナーとの連動WEBノベルコンテンツ、「アルカディアノベル」!! もし、手から波動拳が出せたら……。男子ならだれだって夢見るそれをかなえた主人公。【DOLL】って何? 【消去】って……? 格芸クラスに転入し、一躍時の人になった主人公に襲いかかる試練と災難! ループする世界と登場人物、そして主人公が巻き込まれる非実在的事件の数々に注目!!

本編のあらすじ

いよいよ近づいてきた「対抗戦」。未来を先読みできるアオさんの「永遠を見通す禁書（アカシックレコード）」とキョウヘイのガー不超絶飛び道具「魔導拳」を最大限に生かすためにはお互いの円滑な意思疎通が必須。関西にある「柿ノ木学園」と雌雄を決するその日に備えるため、純情天然アオさんが主人公、キョウヘイ宅へやって来た! 美少女が押し入れに住まうという現状にたじろぐキョウヘイであったが、やがて二人は心を通い合わせ始める。ただし、「桃ノ木学園」では不純異性交遊は校則違反。男として、キョウヘイはこのピンチをどう乗り越えるのか!?

「対抗戦」まであと二週間。

桃ノ木学園を歩いていると、ほうぼうから話しかけられるようになった。

「頑張ってくださいね!」

「これ、差し入れです!」

「あ、あの、これ、読んで下さい……」

「あ、握手してもらえますか……?」

「べっ、別に、あんたのためにお弁当とか作ってきた訳じゃないんだからねっ……!!」

ただし、ほとんど隣を歩くアオさんの方にだけどな……。

確か、アオさんってミス桃ノ木学園だとか何とかだっけか。

さすがの人気だ。

こうもアオさんの光が強すぎては、隣にいる俺が石ころ玉のように見えてしまうのも無理は無い。ここはアオさんに華を持たせておこう。俺はまだ本気出してないだけなのだ。

しかし、先日アオさんが言った、

「これから、ボクとキョウヘイさんは四六時中一緒にいますから」

発言から、ほんとうにアオさんは俺に寄り添うようになっていた。

学校では、俺のいる格芸クラスに転入してきて、俺の隣に座り、必殺技授業の時間には、コンビでの「対戦」練習にいそしんでいる。

アオさんの必殺技は「永遠を見通す禁書（アカシックレコード）」。アオさんが念を込めて手のひらをかざすと、虚空に光る分厚い百科事典が浮かび上がり、それを読む事で対戦相手の動向を先読みする事ができる。遠い未来の出来事ほどあいまいな表現になってしまうそうだが、秒単位の出来事ならかなり正確に把握できるらしい。

相手が右に動くと分かっているなら最初からそれを狙えばいい。こと格闘戦においてはほとんど無敵のように思えるアオさんの「永遠を見通す禁書（アカシックレコード）」だが、大きな弱点が一つある。それは、アオさんはあくまで【DOLL】であるという点だ。

あくまで「対戦」において闘うのは【MASTER】である俺の役目である。だから、アオさんの能力を有効に生かすためには、潤滑な意思疎通が必要になる。

たとえ、相手が右に動く事をアオさんが分かっていようとも、それを俺が感じ取らなければ何の意味も無い。

それこそ、「あ、うん」の呼吸が必要になってくるのだ。

例えるなら、

「ママ、あの」→「おやつは三時になってからよ」

「母さん」→「耳かきならタンスの横よ」

「ハッとして」→「GOOD」

←「ハイロウズ」→

つまりこんな感じだ。

「キョウヘイさん、最後のボケは↗（ななめうえ）過ぎてツッコミづらいです」

今では、こんな風にアオさんが間髪入れずリアクションをとれるようになった。

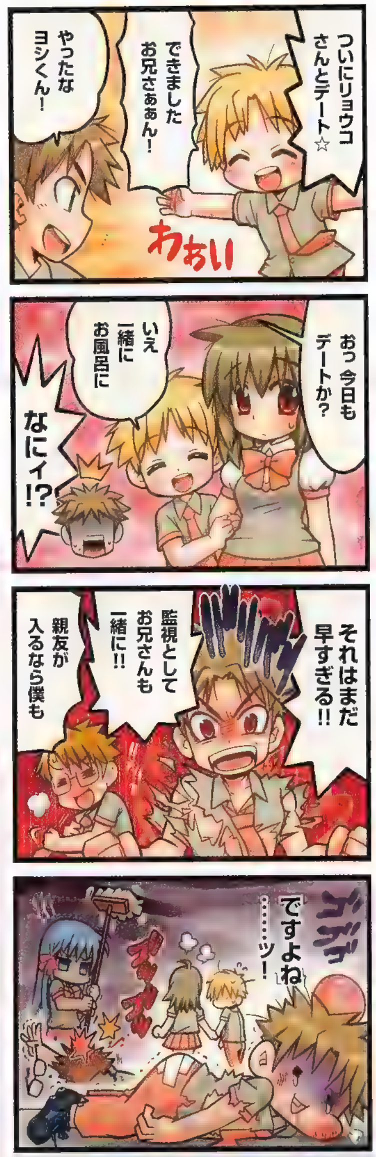
学校だけじゃない。我が家にもアオさんは引っ越してきた。と、いうより、俺の部屋（の押し入れ）に居候している。

（本文より抜粋）

著者の戯れ言 1

こんにちは、名波シュンです。ごぶさたしてました、いよいよ「ムチャぶり」シリーズ再開です! おひさしのアオさんといちゃいちゃ場面、紡がれる伏線、そして止まらないボケツッコミと当シリーズの魅力大全開でお送り致します。そしていよいよクライマックス、「対抗戦」に向けて物語の全容も明らかになっていきます。

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場



ムチャぶりまさかの展開! 驚きと期待を込めて描かせていただきました。ヨシくんにはいろんな意味で頑張ってほしいですね。(藤丸あお)



「なんってこった! 貴重なショタ成分が! この人でなしー!」。……というわけで人材の派遣追加を希望いたします(笑)。この際ボブでもいい!(八木ゆかり)



もし自分の考えてるコトを相手に読まれたら……、なんて考えるとゾッとしたりします。だって自分がいつもくだらなく自堕落なネット民、というキャラ作りしている事がバレてしまうから……!!(幸宮チノ)





著者の戯れ言2

必殺技姉妹校、柿ノ木学園との「対抗戦」では意外なキャラクターが「対戦」相手として登場する予定です。そして、前作「俺は波動拳をあきらめない」との関係性もじょじょに明らかに! クライマックスに向けて突っ走る「むちゃブリ」シリーズをどうぞよろしくお願いします! ツイッターアドレス→http://twitter.com/NANAMI_syun

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（札魂 ER、魂☆下剋上、アルカナシグナルズ NEO、ブレイ部（仮）、ゴスゴス帝国）
げっつ☆先生：P081-084（グレースケール、大瀑布）

梅雨も過ぎ、近付く我らが無敵の夏！　暑い日差しに負けないホットギミック……じゃなくてホットソウルでゲーセンに通うアーケーダーたちの、投稿作品の殿堂。それが当A-Froなのですよ！

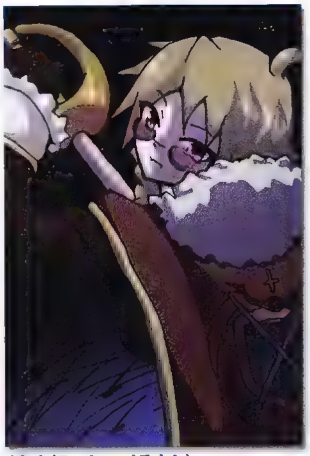
今月のACE!



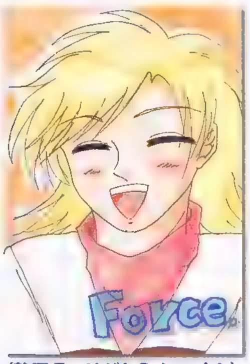
（大阪府　徹さん）Ⓐ

アフロCMYK

毎日アーケードゲーム作品のカラー企画は、こちら「アフロCMYK」コーナーあてにどうぞ！　イラストのほか、写真などでの投稿も大歓迎であります ゆえ、あなたの創作魂をバーニングしてみそ！！



（東京都　なつぺそさん）
Ⓗ『悠車』サービス停止に、鎮魂の祈りを……。
車輪を巡る運命の物語は、皆の心に継がれる！



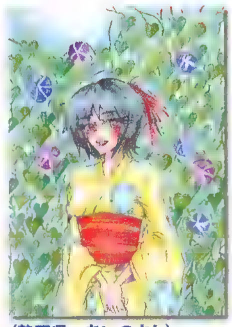
（静岡県　はぶたえメロンさん）
☆夏の太陽よりも眩しいこの笑顔ッ！
『PM』は美少年キャラの宝庫ですな～。



（北海道　りじさん）
☆今なお復活希望が多いMAYAキャラ。
リヒトやキラーたちのその後は……？



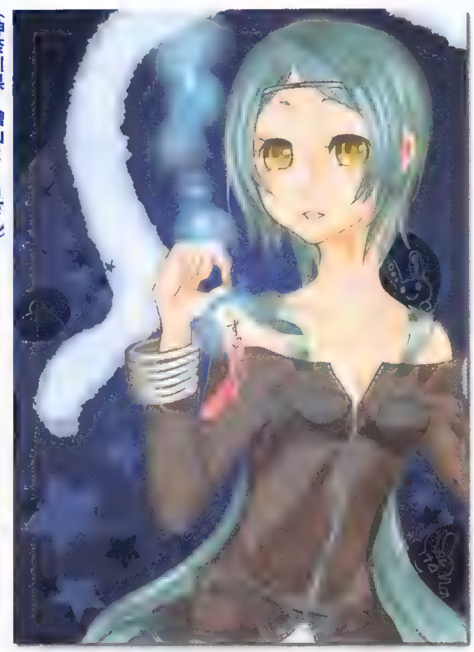
（新潟県　うなばら依吹さん）
☆こう見えて、生粋のオカマさんな皇帝様。彼すらも凡人級の『マジドロ』世界って（汗）。



（静岡県　あいのさん）
☆こちらは『PM17』より、チナツ嬢。
朝顔のカーテンで、涼やか、華やか！



（愛知県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ七夕に降臨、願いの化身スーパースター!!
天の川の星すべて集めても、この巨星には及ばない！



（神奈川県　檜山ｘｉａさん）
Ⓗ銀河を駆けるハイランダー乙女も、七夕にお願い！
愛しのマスターにも、これできっと会えるはず……？

アフロツPick Up　ピンボールでストライク!?



（千葉県　会田惣君）
☆ピンボールでボーリング？　と首をかしげる人も多いかもですが、こちらは『ピンボールアクション』（テーカン／1985）のイラスト。ビデオピンボールゲームで、各所のゲートにボールを入れるとボーリング、トランプゲームなどの、変わったテーマで構築されたスペシャルステージに行けるのが特徴です。ビデオピンボールならではの凝った演出は必見！



（東京都　立花麗花さん）
☆タイトーのメダルゲー『スパイラルディーラー』。
こちらの立花嶺香嬢以外にも、個性的キャラ山盛り！

A-Fro回覧板　水着投稿イラストは次号で一挙掲載！　それはさておき、掲載作品にⒶマークが付いているのは担当軍団アフロツが感動した証！　ゲットなされた投稿者さんには、A-Fro特製図書カードを贈呈中です。また、コメント頭にⒽマークが付いているのは、その投稿者さんがホームページをお持ちの証。本誌HPに一ヶ月間、リンクを設けております！→http://arcadiamagazine.com

今日も忍ばぬ平和な忍者村に

忍 ～忍者

隠密県忍者村 忍び歩きご案内

今日も今日とて忍ばないアーケード忍者の里・忍者村。攻め入ってきたスパイ村に対しても、待ち伏せや罠など忍ぶ手段は使わず正々堂々迎撃します！　そんな村の見どころを一挙ご紹介～。

毎年恒例のアーケードゲーム忍者祭、今年も堂々開幕！　しかし今年は忍者村に、海外からの移住者……じゃなくて刺客・スパイ村民も現れ、大変でゴザル!?



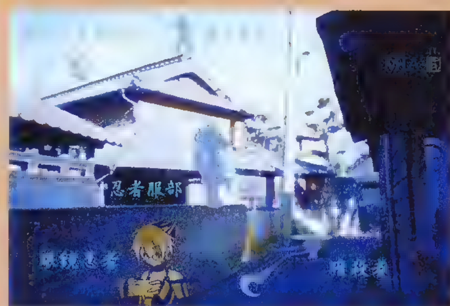
（宮城県　はなやか涼子忍者）
☆開幕はさすがに正統派の戦国忍者から！
……いや、忍ばず村までご案内とはッ!?



（東京都　"あなたの負けよ。"よしみ忍者）
☆『ヘラボーマン』真の主役(え)、わや姫！
周りのちくわは空耳アワーということで(笑)。



（奈良県　てつみん忍者）
☆『ニンコマ』レイア嬢の散り際姿。
誤字については気にせず忍ベッ!!



（福岡県　武術師某くノ一）
☆『KOF MIA』、アキバ系忍者も個性的でしたが……。
いろんなヒトが一忍んでるねぇー(超棒読み)。



（神奈川県　礼楽都ゆっくくノ一）
☆キラッ☆と登場、ウィッチ忍者！
魔法&忍術ってマジ無敵なんですけど!?



（千葉県　蒼樹くノ一）
☆『戦国大戦』の忍は皆本格派。
男女共に露出度高いのは多分気のせい！



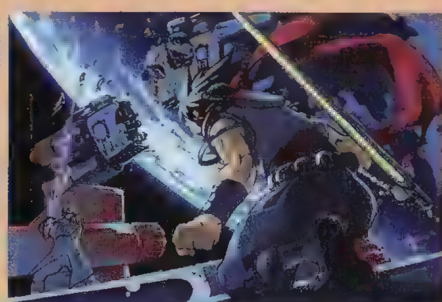
（新潟県　佐倉信士忍者）
☆隠密塗装で村を空対空防衛！
でも攻撃は忍ばずアンカーシュート‼



（埼玉県　涼風忍者）
☆『戦国大戦』投稿ではダントツ人気！
明らかに巫女服で忍んでないけど良し！(何)



（新潟県　濫觴神"相ケ瀬さんどーもでした!!"封魔くノ一）
☆水辺の守りの堅さに定評がある、蒼月兄さんが駆けつけましたよ!?
潜水スパイはこれで無問題、でも水邪暴走は勘弁な！



（大阪府　YU☆3忍者）
(H『ストライダー飛竜2』、脱出艇上の戦い。
音楽も演出も、もはや神をも超えた領域！



（神奈川県　Shadowくノ一）
☆『[illegible]』で忍者風装備、金髪くノ一爆誕！
くわえた巻物は一体どのスクロールかね!?



（千葉県　ひよこくノ一）
☆村にエージェントなマリーさん侵入!?
舞さんには素人との手合わせ程度ですが！



（滋賀県　ドリー虫アター忍者）
☆また扇を取り出すことを恥じらっていたころの舞、とのこと。
斬新なその姿に、村の防衛は一任せざるを得ないッ！

A-Fro回覧板　今年からアルカディアを読んでいる方に、一応説明！「忍者村」とは見ての通り、春～初夏にかけてA-Froに出現する、忍者キャラのイラストを集めた特集コーナーであります。え、なぜ忍者なのかと？　えーと、あの、田渕師匠……って、野郎答えず忍びやがったァア!!(汗)なぜか毎年大盛況、A-Froで愛される忍者村。その原因については、学会の研究発表が待たれます。

忍び寄る海外勢・スパイ村！

劇 vs. スパイ〜

スニーク州スパイ村 ハイディングガイド

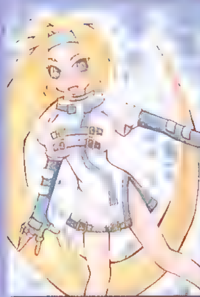
忍者村にハローグッバイするべく、海の向こうからこちらも忍ばずやってきたスパイ&エージェント&アサッシンの集団が市町村を形成！ 脅威のスパイ村、そのメンバーの一部をご紹介！



（秋田県　序偶スパイ）
☆『PM』では大ベテランの上、10年前に初掲載された序偶氏の作品も彼の絵だったそうで！



（新潟県　相ヶ瀬満スパイ子）
☆実は男女問わずクールでセクスィーなスパイてんこ盛り！ なぜ『PM』にスパイが多いと、気にしたら組織に消されます。



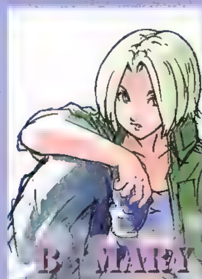
（広島県　温井川天祐スパイ子）
☆蝶のように舞い、蜂のように刺す暗殺術！ 可憐な姿に、ゆめゆめ惑わされることなかれ。



（東京都　QQQスパイ）
☆由緒正しき特殊工作員、ここに参上！ あえて『1』の赤シャツを選ばぬとは、渋い……。



（大阪府　ムンク園山スパイ子）
☆我らがミズ・パーフェクト、、C.ヴァイパー！
今時のエージェントは、電撃や炎程度は出せねばならぬ！



（島根県　ダンシングおりんスパイ）
☆女性エージェントといえば、やはりこの人。アンニュイな雰囲気もまた似合う……。

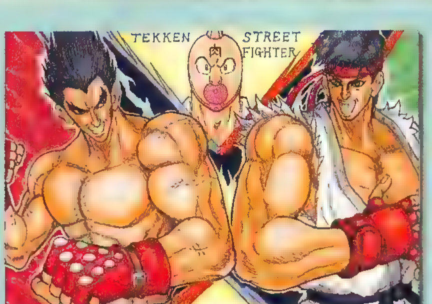


（東京都　ちゃいうさスパイ子）
☆現代のジェームス・ボンド、その名もエージェント！ 構えた銃もキラリと光る、この美男ぶりを見よ！

忍話休題

魁!! 格闘塾

忍者とスパイの勝敗結果についてはモノクロページに任せるとして、昨今の格ゲーブームとともに増加中の格ゲー投稿をば、一挙掲載であるッ!!



（宮城県　リッチー・ロート君）
☆今、最注目の夢のタッグバトル！
って、ひそかに本誌No.133表紙のあのお方が後ろにッ!?



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆『デモンブライド』より、純白の騎士と花嫁。黒よりも……白に染まるぜ、お前のために！



（東京都　良月君）
☆ヤングには負けんのじゃと下剋上!?
イングリッド嬢の再臨を祈るがよい！



（東京都　モリナガミクさん）
☆各エンディングでおなじみのこのセリフ。
春麗さんがフツーに戻れる日はいつか!?

ニューヒロイン（？）爆誕!!



（広島県　るうやさん）
☆紹介記事掲載後、多くの投稿者に反響を呼んでいるカトリーヌ氏。
ひょんなことで力を手に入れたけど、心は立派なオ・ン・ナなのよッ!!

A-Fro回覧板　さてさて、今年はスパイ村との戦いやその後芽生える友情が（多分）テーマとなりました忍者村でしたが、あなたの心には何が忍びましたか？　モノクロの部もヨロシク！　それはさておき、次回は前号で投稿を募集しました「夏特集」をお送りしますので、いろんな意味でお楽しみに〜。なお、今号のモノクロページでは、暑い夏をも寒からしめる毎年恒例のアレの募集も……？

オレたち札魂ER!

フダダマシャー

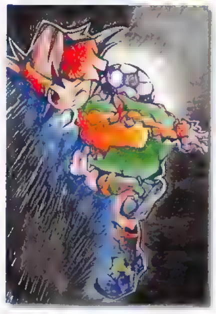
アーケードで稼動するキッズカードゲームをピンポイントで狙い打ちする当コーナー、お気に入りのタイトルを見つけたら隠せずにイラストを送るとよかろうもん!



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆完全に新時代サッカーブームを築いている『イナイレ』。将来、この作品を見てJリーグや海外リーグを目指しました! という選手が出てくるのかな?



（福岡県　赤松セリさん）
☆『遊戯王』シリーズは主人公側はともかく、ライバル側のキャラクターが異様に濃くて◎。



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆小学生のときに『イナイレ』見てたら確実にキーパー目指してたよ! ……同じ思いの方挙手。



（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆シリーズの代名詞的存在のブラックマジシャンガール! コナミさんは彼女主役のゲームをそろそろ作るべきDA!

日本の夏、天下取りの夏
魂☆下克上

『戦国大戦』を力の限り応援する果敢な投稿者が集う戦場、それが“魂☆下克上”なのであるッ!



（福岡県　皐月トミイさん）
☆越後美人のスタイルの良さは異常でござる。やはり、米どころゆえに発育が良くなるのか!?



（神奈川県　西川“kodA.Y.U.”貴教君）
☆しかも声はプロレスラーの小橋建太氏! このコラボは1000万石パワー以上でござるよ!

聖女たちの憩いの場
アルカナシグナルズ NEO

闘劇予選もいよいよ佳境! 当コーナーも、聖女たちをバックアップするべく頑張っていきますよ!



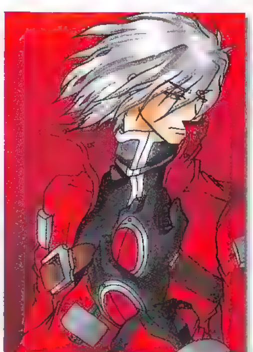
（栃木県　シムス君）
☆夜の住民のイメージがあるリリカさんですが、青空だってもちろん似合っちゃいます!



（群馬県　レトキザン君）
☆いつもにこやかなクラリーチェさんですが、もしかするとその笑顔の下には……!?

この夏をより熱く
ブレイ部（仮）

毎月、新展開や驚きのコラボを見せる『ブレイブルー』シリーズ。応援投稿も負けてはいないぜ!



（埼玉県　紅鴉さん）
☆ついに『LoV』の世界にも殴り込み! 異世界でもその存在感は抜群です。



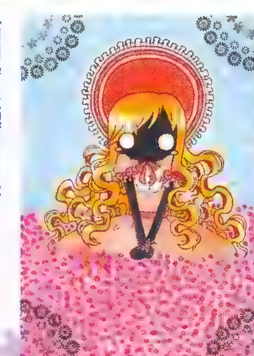
（福島県　森園泉さん）
☆「陽の光浴びる一輪の（略）」的な5カラー! 実は1番人気だったりするのか!?

華やかさは強さである
ゴスゴス帝国

アーケードゲームキャラクターを煌びやかに彩る紳士淑女の耽美な園、ゴスゴス帝国の門が今月も開かれる……。



（山口県　水棲ロコさん）
Ⓗセンコロ組は帝国と相性ヨシ。趣味を反映してアレンジできるところも、ゴス帝の醍醐味であります!

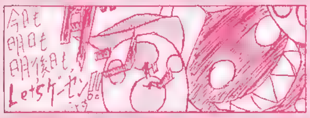


（静岡県　小鳥遊みどろさん）
Ⓗリゼルの雰囲気は、文句なくゴス帝ど真ん中! 秘められしその素顔をいろいろと想像するのもいいですよね。

A-Fro回覧板　ハアイ! アフロズの一番働いてないほうの某担当です。今月のアフリバは札魂を大々的にフィーチャーしてみましたが、どないでっしゃろ。現在は『イナズマイレブン　爆熱サッカーバトル』と『遊☆戯☆王ファイブディーズ デュエルターミナル』が人気ですが、もちろんその他のキッズカードゲームを題材にしたイラストを送っていただいても大丈夫! 当コーナーで布教させるのもよし、同好の志を見つけるのもよし! 皆様のご投稿をお待ちしております。

アフロ グレースケール。

ゲーセンで巻き起こったハプニングやら日常やらを切り取った文章ネタから、アーケードゲームを題材としたモノクロイラストまでなんでもござれ。それがこのアフログレースケールDA! 今月は年に一度のお楽しみ、忍者村の大特集でお送りいたしますでゴザール。



（東京都　アルスラ君）

グレスケ忍者村2011

忍者 VS. スパイ 何石指令!!

忍者村の門戸開放を見計らって、スパイの大群が（こっそりと）攻めてきた! 彼らに下った指令は村の領土が何石あるのかという調査と、その制圧。来年の忍者村の座をかけた戦の勝者は果たして!?

村内に潜むスパイの視線!!



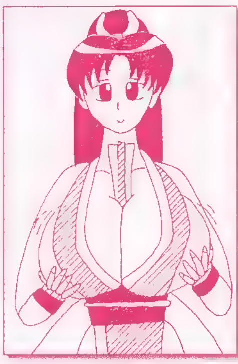
（広島県　文月裕スパイ子）
☆電柱の影から忍者村をこっそり調査。村のストリートは、すっかり彼らの制圧下だ!



（長野県　まっきーくノー）
☆忍者もスパイもはかないものなのである。アキバ系ハイテク元・忍者の明日はどっちだ!?



（東京都　大沼ヨシザネくノー）
☆『カオスコード』より、業界最新忍者となる篝（かがり）が見参! なにしろ稼動前タイトルの忍者でござるからして、そりゃあ新しかろうて。



（京都府　JIS忍者）
☆毎年人気の彼女ですが、今年はNEOGEOの先輩レイア・ドラ……もとい、あるふぁさんのが人気かも?



（神奈川県　未虎くノー）
☆『アヴァ鍵』より魅惑のアサシンさん! 忍者、エージェントどちらの勢力としてでもいけそげ?



（静岡県　桜井ハズキスパノー）
☆和洋折衷、手を取り合っちゃえばいいじゃない! と言いつつ、すぐ下で決着が着いていたりして。

—村を守るでんしこうぎょう—

忍駒あるふぁさん

美人薄命一っ! は世を忍ぶ仮の姿というか似ても似つかぬきっと別人。彼女の名は絶対にあるふぁさん!



（静岡県　小鳥遊みどろくノ一）
☆おっと、ねおじおさんも一緒に忍者コス。はおうしょうこうけんでござる! スカーアン!!



（宮城県　銀漢忍者）
☆まともな行動をとってはみても、ゲーム史上にさんぜんと輝きすぎるド派手忍者なのは秘密だ!

スパイ軍団、村制圧まであとわずか!

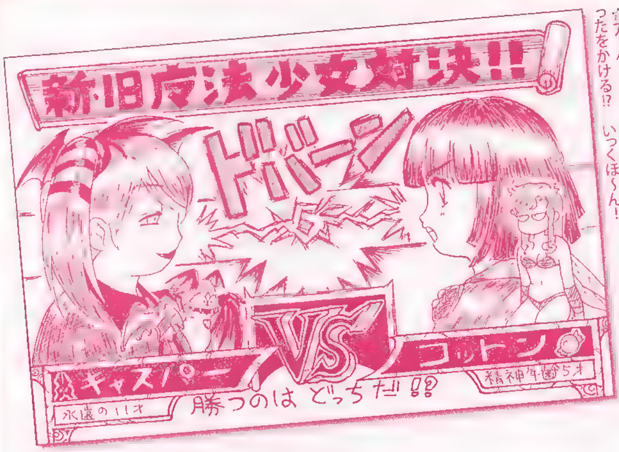
忍者とスパイ、その投稿量が多いのはどちらなのか!? いつの間にか忍者村の存続をかけていたこの大一番は、A-Froに届いた大量のスパイキャライラストの山で幕を開けたのであった。どうやらエージェントや暗殺者などが、スパイ軍団への参加を容認されたことが大きく作用したようである。スパイ関係者は言った。勝ったッ! 第三部完!

だがしかし、じわじわと巻き返し意地を見せる忍者投稿。最終的に目視ではどちらが多いのか判断不可能な大接戦となり、いざ集計を開始してみればわずかに多かった忍者イラスト! 忍者の勝利でござる!

こうしてかろうじて村の平和を守り抜いた忍者たち。これでたぶん来年も忍者村は開催されるハズ! めでたしめでたし。ニンニン。

来年（村がまだ忍者のものならば）またお会いするでござる!!

A・Fro回覧板 No 133の大瀑布内のアフレコ共和国において、佐倉信士君からいただいたお題マンガの全てに謎の影が落ちるという怪現象が巻き起こってしまいましたスミマセンでした（スライディング土下座）! さらにタイトル下に掲載させていただいた方のペンネームも間違っておりました。正しくは"二代目SB1号"君です。"S"が抜けておりました、重ねてお詫び申しあげます（スライマッハ土下座）!



（愛媛県　煮モノ君）
☆アーケード横シュー界の元祖・魔法少女が、萌え魂に待ったをかける!?　いつくほ～ん!

ゲーセン生まれ 今昔魔法少女キャラ

今、魔法少女キャラが熱い。よその業界は言うに及ばず、アーケードの魔法少女も負けず劣らず粒ぞろい。古くは『豪血寺一族』のクララ、王道タイプ『ティンクルスタースプライツ』のロードラン。今だったら絶賛活躍中のプラチナ。『マジアカ』にいたってはマロン先生に入り浸り、偏った予習時間にしかならない始末（笑）。先日、ロケテストにてプレイした『カオスコード』にもクティーラなる、なぜだか"様"を付けたくなるオーラをまとった魔法少女が登場している。

いつの世も女子だけでなく、男共の心もつかんで離さない魔法少女たち。これからもゲーセンに夢と希望を振りまいていってほしいものである。

（埼玉県　AC30号君）

☆ひと昔前……いやさ、ふた昔前ぐらいまではアーケードゲームの魔法少女というと縦横問わずシューティングゲームに偏っていたものですが、今や格ゲー界こそが彼女たちのメインバトルフィールド!?　ちなみに『カオスコ』には心は立派な魔法少女のカトリーヌもいるぞ。こいつぁ魔法少女好きは要チェックの魔法少女ゲーだぜ！……たぶん。

あなたのギモンをズバスと解決！

教えてアフロディーテ

投稿に関することでよく分からないことがある。ほかの投稿者さんからも意見をもらって参考にしたい。そんなあなたの心強い味方、教えてアフロディーテ！　当コーナーでは、皆様からの質問や回答を随時募集しております。

色鉛筆を使う際の注意点とは？

カラーイラストの投稿をするにあたって、どのような点に気をつけてイラストを作成すればよいのでしょうか。自分が以前投稿した際は、コピー用紙に色鉛筆を使用しました。それを封筒に入れて投稿したのですが、この方法でも問題はないのでしょうか？

（石川県　葉緑隊長君）

☆上記の方法で投稿していただいて問題ありません。ただし、色鉛筆での着色はどうしても色が薄くなってしまいがちです。対して雑誌などの印刷物は、薄い色を出すことが苦手だったりします。そのため、印刷した際に色が出ないということにならないよう、雑誌投稿のイラストで色鉛筆を使用する際は"しっかりと濃く色を塗る"という点に気を配っていただく必要があります。また、コピー用紙のように投稿作品が薄い紙の場合は、封筒の中に補強用の厚紙を同封することもオススメです！

皆様からの質問、回答も募集いたします！

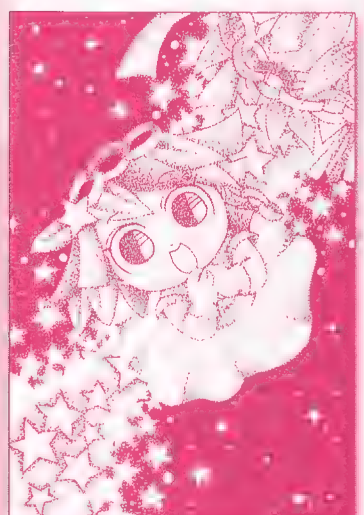
ラベンダーを咲かせる休日の過ごし方

ゴールデンウィーク中、庭に念願のラベンダーを植えました。そう、"ラベンダーの咲く庭"（編注：『レイクライシス』に同名の名曲があります。）を作るため！　今はまだ草ぼうぼうだが、立派なラベンダー畑にしてやるZE！

ちなみに、いつか富良野で"ラベンダーの咲く庭"を聴きながら大ラベンダー畑を観光するのが、私の夢のひとつです。

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆10分以上にも及ぶあの超大作を、具現化へ向けての偉大なる第一歩。VGMファンとして、なんと有意義な休日の過ごし方なのか！　ところで、富良野の大ラベンダー畑なんかでこの曲を聴いたら、感動で泣いてしまう自信があるんですけど（笑）。



（青森県　水玉うるるさん）Ⓐ
☆ミルキーウェイに願いを込めて。
みんながずっと笑顔でいられますように。

土曜ワイルド劇場

火星夫は見た!





A･Fro回覧板	【投稿全般･鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送･転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。 【文章作品投稿規定】　文字数は800字以内にまとめてください。　アフロズがリライトいたします。　E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

アルカディア大瀑布

アーケードゲームはフリーダムを合言葉に、それを履き違えてしまったかのようなアルカディアきってのカオスコーナー大瀑布！　マンガやシケギャグ、リビドーイラストが、あなたのゲーセンライフをおはようからおやすみまでしっかりとサポートしてくれることでしょう。

（広島県　森本マイヤー君）



A-Fro漫画道場

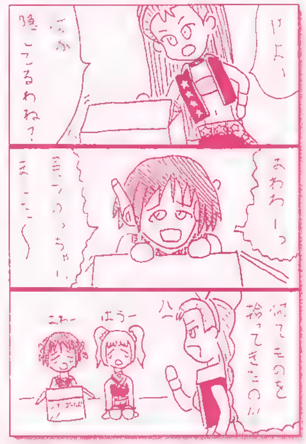
アーケードゲームを題材にしたマンガコーナーはこちら。今月も抱腹絶倒なんだーツ！　っと



（熊本県　エレ金哲君）
☆いまだにあのガラスを割りまくる意味が分からないのだが、そういうことの積み重ねがコーディーを鉄格子の向こうへと追いやったのだろーか。

高槻エレクトロニクス
ギンザドリルZ

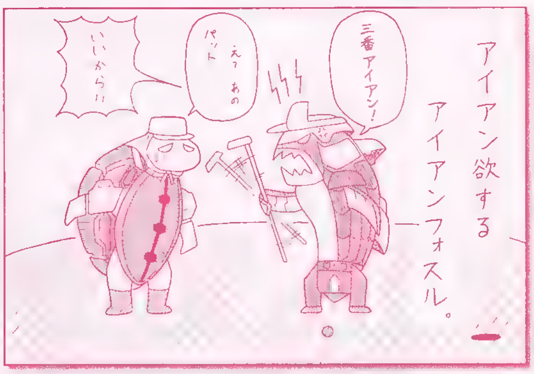
今一度おさらいをしておくならば、ギンザドリルとはやよいと伊織によるユニット名に相違ない。Zはノリで付けました。



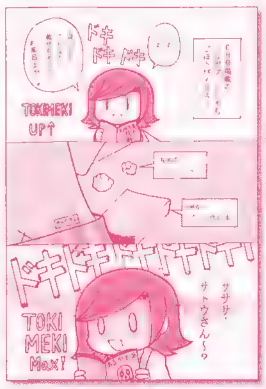
（長野県　LEG君）
☆実は捨てメイドロボが入っているダンボールが、先月かぶっていたものと同じことに気が付いてしまいました。



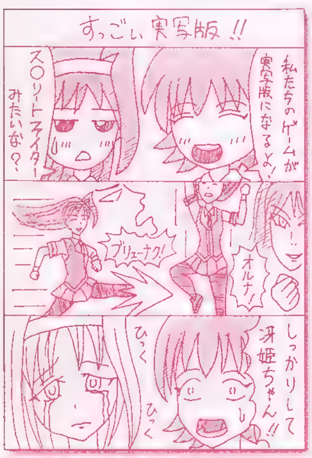
（石川県　薬緑隊長君）
☆もはや『LoV』でもお馴染みの中の人。ノエルにとってはただのブラウニー天国だった!?



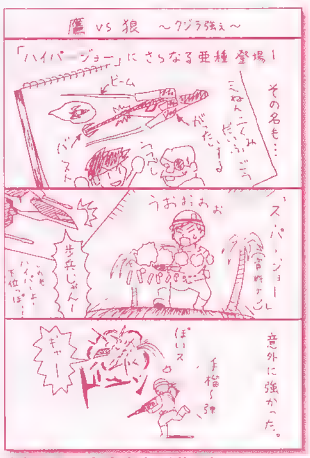
（大阪府　ゴルフした事ない作左君）
☆世の中ドライバー一本という猿の人もいるので、それに比べればむしろこの豊富な種類は魅力的！



（大阪府　せのお東君）
☆トキメキアッパーが止まらない！てか、あるかであの表紙が（笑）。



（神奈川県　Ken君）
☆実写化とかけ離れたタイトルだからこそ、もしやるならばハリウッドで徹底的に！



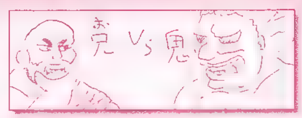
（埼玉県　犬富豪（亜種）君）
☆その姿はまさしく戦場において狼であった。でも耐久性能はまったく無し夫。

真夏の熱気を冷やしんす
シケギャグ闘劇のお知らせ

A-Fro夏の風物詩、暑い夏を涼しく過ごすおばあちゃんの知恵袋「シケギャグ闘劇」を開催いたします。

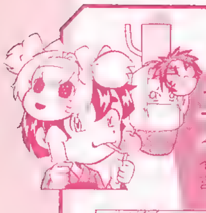
参加方法は簡単。とびっきりのシケったギャグ、シケギャグ（SG）を書いて送るだけ！　イラストのほか、文章投稿でもOKです。投票により優勝となった（不）名誉なSG作品には、編集部にあったガラクタやアフロヅのいらなくなった私物などが贈呈されるかもしれないぞ！

モノホンの闘劇は年二回となりましたが、SG闘劇は夏の一回のみ。募集は今月の投稿締め切りまでです。みんなの力で、とびっきりの寒冷前線をおみまいしてやるがいいさ！ヒュルリラ～。



（栃木県　小山セガ君）
☆剛拳は豪鬼のお兄さんです。そうです、そういうことなんです。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。



セリフをしゃべらせ!
アフレコ共和国

イメージキャラクター作 宮城県 はなやか涼子君

お題となるマンガのフキダシにセリフを入れよう! 今月は作左君のマンガにセリフを入れていただきました。



(栃木県 @kira君)
☆うかうかしていると、そんなイラストがブリ作戦へ大量に押し寄せそげで怖い……。



(埼玉県 AC30号君)
☆ダークストーカーズによる、ラ・合体とは……。まさしく人知を超えた物になりそうなのでガクブルリ。

今月のお題マンガ



(福岡県 赤松セリさん) Ⓐ

第一期最後のお題!

当コーナーは、このお題をもって一旦お休みとなります。謎の報告書を持ってきた蔡文姫さんと賈詡さんに、とっておきのセリフを入れてくだされり!

ラ・餓狼マン

いよいよ新章も本格スタート! 終わることのない餓狼マンの闘いを、見守る義務が我らにはある!



(熊本県 オドマシラン君)
☆新たに1フレ発生のガード不能技を覚えた餓狼マン。人はそれを、ハメ技と呼ん……ゴフッ!

A-Froの明日を見つめて
リビドーコーナー復活させ隊

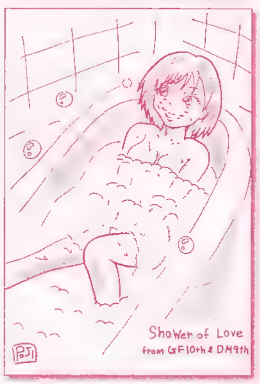
ここ最近、投稿数の減りつつある各種リビドーコーナーを盛り上げ隊! ほかにもふんどし押しの「ふんどし部」などもあるのだぜ!

ブリセル大作戦



(静岡県 ウォンチュペイペーさん)
☆男性キャラを女性化させるブリ作戦。女→男の逆ブリも大歓迎っぺ〜れ!

ゲルエロス村



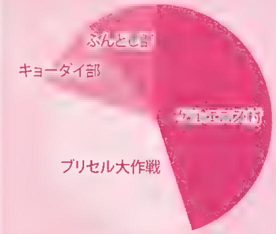
(新潟県 コンポジ君)
☆お色気担当がこちらヱ村。アルカディアが発禁にならない程度にどんとこい!

キョーダイ部



(愛知県 御影道行君)
☆兄弟や姉妹キャラにスポットをあてたその名もキョーダイ部。分かりやすいネーミングがバッチリグー!

今月の!
リビドーグラフ



全体の投稿数が落ち目の中、復活まで一歩リードしたのがヱ村。それをブリスが追いかけるといった形が今月のグラフです。今こそ立ち上がれ、リビドリストよ!

『カオスコ』ではクティーラ様を使う予定で、『アパッツテ』では委員ちょしか目に入らないハズがこのみも捨てがたい葛藤に悩まされていますが、こう見えても10代の頃は男忍者キャラしか選ばなかったものなんです本当です。

ラ・[illegible]最終回ですが、シーズン2とかあるのを待っています。
([illegible]県 [illegible]君)
[illegible]

『アパッツテ』早くやりてぇー
([illegible]県 ショーイ君)
[illegible]

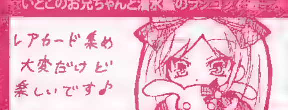
No. [illegible]ページのせのお[illegible]氏の投稿、ポップンキャラの誕生日を[illegible]した手帳[illegible]ジイと思いますが、[illegible]月[illegible]日[illegible]月[illegible]日の誕生日はどう思っているのだろう?
([illegible]県 [illegible]君)
[illegible]



↑(奈良県 てつみん君)
いとこのお兄ちゃんと清水[illegible]の[illegible]



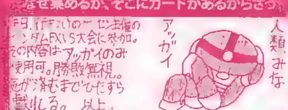
↑(大阪府 ムンク[illegible]山さん)
わ、すごい。



↑(兵庫県 [illegible]月[illegible]さん)
なぜ集めるか、そこにカードがあるからさっ。



↑(鳥取県 コニャック君)
ア、アーケードゲーマーの[illegible]しやあ(泣)



↑(鳥取県 青い肉汁君)
[illegible]



↑(群馬県 NAGA君)
全国の[illegible]

Shake The アフロッヅ

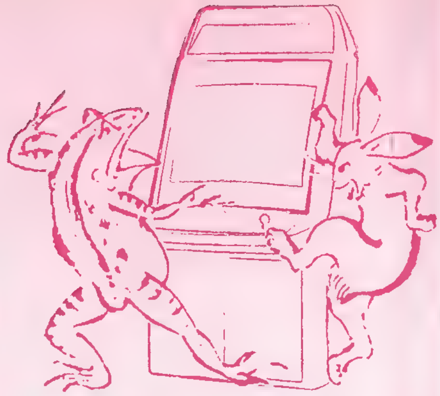
ケソ リビドーコーナーが存続の危機とは!?
ちくわ まったくもって遺憾である。
ゲツリ かつてはヱ村村長選など栄華を極めましたが。
ちくわ もはやタコのA子か。悲しいのう悲しいのう。
ゲツリ ……過去の栄光(SG)、というわけですね?
ケソ 説明の必要なレゲーネタを繰り出している暇があったら、解決策を考えるんだシャッハハイ!
ちくわ おお、田渕師匠が血の涙を流しておられる!
ゲツリ 皆さまからの投稿次第だっけ、我らには就寝前に祈りを捧げるぐらいしかできねえですて(新潟弁)。
ケソ それはそれとして、新企画は進んでるカニ?
ゲツリ ああ、シャドルーせんり……。
ちくわ いかん、我らとしたことが真面目な会議を!?
編集ヤエ コラコラ、それで問題ないでしょ!

A・Fro回覧板 次回の締め切りは**9月16日(木)必着!** 募要項は82ページ~83ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

STG業界の重鎮サンダーライガー、最新移植自作を語る

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 二周目



知る人ぞ知る藤野社長作アブストラクト・シューティング『-0[MINUS ZERO]』(マイナスゼロ、以下『-0』)が、このたびAndoroid対応アプリとして配信開始! 今回の講座は本作を題材に、プレイ環境にふさわしい「ゲームの味付け」とは? というテーマで語ります。同じゲームでも、面白さを伝えるためには、プレイヤー目線の適切なアレンジが必要なのです。

連載第14回 ○△□ラブ。

シューティングは○△□だけでオモシロい。

Xbox 360用シューティングゲーム『シューティング ラブ。200X』に収録されていたゲーム『-0』(マイナスゼロ)のAndroid版(スマートフォン版)が先日配信されました。もともとこれは家庭用ゲーム機向けに作ったゲームです。次期業務用『シューティングラブ。』にも収録しようと考えていましたが、それより前にスマートフォンで出しませんか? なんてお話がありまして、スマートフォンでリリースしてもいいかもしれないと思っていた事もあり、ホイホイ話に乗ってみました。同じゲームでもプレイヤーのターゲットが何であるかによって考える事が変わります。今回はそんな話。

■どんなゲーム?

自機△の前方にある□を敵○や敵弾に重ねるとロックオン状態に。ショットボタンを押すとロックオンした数だけ同時にショット(誘導弾)を撃ちます。ショットが敵や敵弾に当たって爆発すると画面がしばらくフラッシュし、その間自機は無敵なります。また、自機がショットを撃った瞬間も少し無敵に。この無敵状態をうまく利用して進めるのがコツ。プレイヤーストックが無く、一回のミスでゲームオーバーになるのが特徴的なアブストラクト(抽象的の意)・シューティングです。





左側写真がゲーム画面。右側写真が仕組み図説。三角が自機、四角がロックオンカーソル、丸が敵。○△□だけで構築された世界。

■家庭用版の場合

オリジナル版を収録した『シューティングラブ。200X』は当初、遊び方が分かりやすい『シューティング技能検定』、ステージクリア型の一般的なスタイルの『トライジール』、『エクスジール』の三つだけの予定でしたが、それらとは違うスタイルのゲームも入れようと思い、極力シンプルでとっつき悪くても気にせずストイックな方向で作ってみました。ルール自体マニュアルに「攻撃方法はロックオンショットのみ。画面がフラッシュしている間自機は無敵です」としか書かず。「遊び方は頑張って見つけてね!」って突き放した感じで。

『技能検定』が初級者、『トライジール』&『エクスジール』が中級者、『-0』は上級者向け。収録作全体でそういったコントラストが出るよう意識していました。

■スマートフォン版の場合

スマートフォンにはレバーもボタンも有りません。通常の移植ゲームだとスティックとボタンの代わりにタッチする領域が複数表示され、それを両手の指でタッチするのが普通ですが、『-0』は指で画面をスライドして移動、指を離すとショット。指一本で操作できてしまいます。指を離した時の自機を操作する事ができない少しの不利な状況も無敵時間がうまく作用し解消してくれます。多少ゲーム感が家庭用とは変わりますが、まるで最初からスマートフォン向けに考えたゲームのようです。たまたまですが。

家庭用とは違い単体のリリースになるのでこのゲームは理解されなくても仕方ないとはいえませんので、最初から遊び方を理解してもらえるよう新たにチュートリアルを作り、実際のゲーム画面を見ながらルールを学べるようにしました。また、チュートリアルを見ず、いきなり遊んで「なにこれ? 分かんねーよ」ってことにならないように初めてプレイする時は強制的にチュートリアルを表示するようにしています。また、無敵状態を判別しやすくするために無敵中は自機の色を変えるような変更もしています。

チュートリアルはレバーやボタンの情報を記録したリプレイファイルを利用して実装しています。リプレイ自体はXbox 360版で既に対応していましたが、画面解像度に依存した処理をしていたため解像度が変わるとリプレイがずれる現象が起きてしまいました。スマートフォン、一口にAndroidといっても機種によって画面解像度はさまざま。しかし、チュートリアルは実装する必要性があったので解像度が変わってもリプレイがずれなくなるようゲーム内部の仕様を大幅に変更しました(でも見た目に違いが無いのでその努力は伝わりにくい……)。

■業務用(制作中)の場合(※展望)

家庭用のゲームとは違い、いつまでも遊んでもらっては困ります。100円で粘られたらゲームセンターが困ってしまうので必ずゲームオーバーになるようにしなければなりません。カタルシスが得られるラスボス的な盛り上がりも必須。

ゲームセンターにはまだ現役のブラウン管筐体がたくさんあり、液晶ワイド画面筐体も普及してきました。どちらも良い点悪い点が有りますが普及率を考えるとどちらかにターゲットを絞るのはどうか、と。また、ワイド画面という新しいデバイスを面白く使ったゲームを見たことが無いので、ぜひ作ってみたい。現在当社で開発している業務用ゲームはワイドと4:3両対応ですので『-0』もそういった仕様に変更。広い画面で映えるギミックも盛り込みたい。またこのゲームは無敵状態がキモなのですがインストにそのルールを書いても読まない人が多いのでチュートリアルは必須。しかし、その分プレイ時間が延びてしまうのでプレイアブルかつ時間短縮になるチュートリアルを検討したい……と、まだ業務用でリリースするかどうか確定していませんが、こんな感じでどんな実装をするか想像するのも楽しいかもしれません。



敵は○がモチーフなのでラスボスは100円硬貨! クライマックスは己の100円と決着をつける哲学的な展開に! ※ネタ画像につき実際の製品とは関係ないかもしれません

[三機種ごとの仕様の違い]

ターゲット	家庭用版	スマートフォン版	ゲームセンター版(構想)
機種	Xbox 360	Android	未定
操作	両手操作/十字ボタン or アナログスティック or スティックで移動/ボタンでショット	片手操作/指で画面をスライドして移動/画面から指を離すとショット	両手操作/レバーで移動/ボタンでショット
ゲーム説明	紙マニュアルにヒントのみ	初回起動時は必ずチュートリアルを表示	プレイしながらのチュートリアル
最大プレイ時間	エンドレス	エンドレス	15分程度目標
画面サイズ	VGA固定	機種によってさまざま	液晶筐体・ブラウン管筐体両対応

次回予告 さて、今回のテーマとなったAndroid版「-0」の情報はコチラ。Andoroid携帯所有の藤野社長ファンは必携の一作! 350円(税込)で配信中。http://gmo-game.com/app/405/
そして、オリジナル作を収録のXbox 360版「シューティングラブ。200X」もゲームショップ、Xbox 360 ゲーム オン デマンドで好評発売中! 次号からは藤野社長流実践的ゲーム制作術シリーズが開始予定(編集部)

ウメハラコラム 道

先月号でのウメハラ&モリカワコンビの回答への鋭い質問が到着。格ゲーで勝つために「自分なりのプラスアルファ」を加えた、闘い方のアレンジは必要なのだろうか。シンプルながらも深い質問に二人が語る



ウメハラ

モリカワ

●今月の質問●

闘い方に「自分らしさ」は本当に必要?

(質問者:としみちさん)

「このコンボで勝てる!」、「この立ち回りならイケる!」
友人や攻略本から得た闘い方で、確かに勝てるようになったけど、それで本当に大丈夫!?

前回のモリカワの回答にさらに疑問が……

モリカワ(以下、モ):では、さっそく今月の質問です。
ウメハラ(以下、ウ):はい。お願いします。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

今回質問させていただきたいのは、7月号(No.134号)のコラム内でモリカワさんが話していたことについてです。

ゲーマーには「最新の戦術を取り入れていく中で自分なりのプラスアルファが必要」とのことでした。確かに今の自分のプレイには人を真似したものが多く、立ち回り、コンボのどちらも「どこかで見たような動き」になってしまっています。ただ、それが単純に強いことも確かです。少なくとも、真似ることを始めてから勝率はある程度上がりました。

そこで質問なのですが、単純に勝つことを求める上で、そういった「自分らしさ」は本当に必要なのでしょうか? ウメハラさんの考えを教えてください。

(岩手県:としみちさん)

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ウ:こういう質問はコラムの内容を考える上で参考になるからありがたいね。基本的に前回の内容に関する質問ってこないからなー。本当にコラム読んでる? って思っちゃうよな(笑)。
モ:確かに(笑)。良い悪い以外に、内容に突っ込んでくれるのはすごくうれしいよね。
ウ:んで、質問の内容を要約すると、モリカワが意味わかんないこと言ってて生意気だからウメハラさん懲らしめてくださいってことでいいのかな?
モ:まあ、そう取れなくもないな(笑)。
ウ:でもまあ、この人の疑問も分からなくはないよな。恐らくこの人は中級者なんだろうけど、中級者のころはだれだって人の真似をするのが精一杯だし、それが上達への近道だからね。
モ:でも、それだと限界があるでしょ?
ウ:まあ、オリジナルの戦略や思考がないと抜きんでることはできんわな。つーか、これって格ゲーに限った話じゃないよな。競争をする上で他人を出し抜くっていうことは「他人が気付いてないことに気付いてたり、その人にしかできないことがある」ってことだからね。
モ:そうだよね。でもさ、仮に人真似しかできなくても、それをすごく高いレベルでやってれば個性といえるよね。
ウ:あーなるほど。確かにそれはそうかも。
モ:というかさ、そもそも格ゲーにおける「個性」って「戦略」のことであって、個々の「戦術」自体は皆一緒でしょ?
ウ:ん? あんた鋭いね。確かにその通りだわ。
モ:この人は多分、コンボや立ち回りで使う技自体に変化を持たせることが個性だと思ってるんじゃないかな?
でも、それは戦術レベルの話で、正解といえる技やコンボはあるんだから、わざわざ性能の悪い技や効率の悪いコンボを使う必要はないよね。
ウ:そうだね。コンボが安いのは個性じゃないね(笑)。
モ:そもそも個性って出そうとするものじゃないよね。自分の目的に向かって最善と思われる努力を続けることで自然と個性は出る。無理に個性を出そうとしても不自然なだけだよね。
ウ:確かにそうだね。あと、戦術レベルで個性が出せるとしたらゲージの使い道かね?
モ:あー、そこは個性が出るよね。単純な話だとスパコン派かEX派かみたいな。
ウ:ラウンドの勝ちが確定するときにゲージ使うかどうかも個性が出るよね。まあ、EX派は大体使うだろうけど。
モ:相手の体力やゲージ、残り時間を考慮して決めるんだろうけど、ゲージ効率に関しての正解ってあるのかな?
ウ:統計を取ることはできるだろっから、不特定多数の人に対して正解と呼べる選択はあるだろうね。でも、特殊な戦法のプレイヤーには逆効果だし、そういうプレイヤーは大抵上級者だからね。相手やキャラを見て臨機応変にやるしかない。まあ、そこまで意識するとゲージの使い方の違いは戦略の違いといっていいね。
モ:具体的な例としてはどんなのがある?
ウ:そうだなー。『ストⅣ』シリーズのリュウで例えると、手数の多い相手には灼熱(灼熱波動拳)を多用するし、そうじゃなければ真空(真空波動拳)を当てるスタイルになるよね。「俺は灼熱にゲージを回すぜ」とか「やっぱ真空のプレッシャーがあってなんぼでしょ」っていう人は相手を無視した攻略だね。こんなもんでいいすかね。
モ:はい。ありがとうございました。

上級者ならではのガードの方法論とは?

モ:続いての質問です。
ウ:どうぞ。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ウメハラさんに質問です。

いわゆるトッププレイヤーと呼ばれる人は、攻める方はもちろんですが、それ以上にガードが非常にうまく感じます。

そういう方々は、やはり相手キャラクターのモーションを見てガードをしているのでしょうか? それとも抜群の読みで凌いでいるのですか?

僕はたいてい画面端へ追い込まれると、凌ぎきることができません。中段下段の崩しや、めくり技への対応方法を教えてください。

(岩手県:としみちさん)

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ウ:同じやつかいっ!(笑)
モ:レバー欲が半端じゃない(笑)。

ウ：まあ、質問自体は視点がいいと思うけどさ。
モ：確かに上級者ってガードがうまいよね。
ウ：うん。まあ、ガードの精度は技術と知識だからね。経験がモロに生きる。
モ：なるほど。ゲームによっても違うとは思うけど、どういうことに気を付けているの？
ウ：そうだなー。まずは冷静になることが大事。当たり前のことのようだけど意外と皆危ない場面になると慌てちゃう。上級者と呼ばれてる人たちでもね。逆をいえばガードの技術が高いやつほど大会での安定感があるということになる。
モ：へー。それは面白いなー。セットプレイを多く知ってるとかじゃないんだ？
ウ：うん。ガードの精度の方が大事だと思うね。ゲーム性や大会のレベルにもよるけど。
モ：ほかにはどんなことがあるの？
ウ：二択や三択の場面になったらくらっちゃいけない技だけはくらわないようにする。そして、とにかく余計な技をくらわないようにするってことかな。簡単な例を出すと、一度凌ぐと決めたら対空だけを意識して、ガードを固める。そして、相手が直接ダメージを与えに来たときだけ勝負。投げとか中段ね。まあ、ガードを崩す技って大抵見てから返すのが難しいから、相手がダメージを与えに来られる状況を覚えてそのときだけ勝負ってことだね。
モ：具体例を出すとどんな状況？
ウ：ユン・ヤンの雷撃蹴やルーファスのファルコーンキック、アベルの立ち中キックからのダッシュとかかな。
モ：くらっちゃいけない技っていうのはダメージが高い技ってことだよね？
ウ：そうそう。大抵の場合、すべての選択肢が大ダメージってことはないからね。体力に余裕があったらダメージの低い方をくらっとくってこと。
モ：『ストⅢ 3rd』で春麗の鳳翼扇の着地攻めはどっちも超痛いけどね（笑）。
ウ：格ゲーは運じゃないって言ってた「ときど」があれだけは運ゲーだと断言したからね（笑）。
モ：そういう特殊なケースもあると。あと、安い方をくらっておくのは大切だけど、同じ選択がループする場合は話が変わるよね。
ウ：そうだね。『ストⅣ』シリーズの場合、投げ絡みの駆け引きは大抵投げをくらうとループするから、選択に付き合わなきゃいけないことが多い。といってもグラップが強いからそれを無視できるキャラに対してだけどね。ユン、ヤン、ルーファス、アベル、まこと、ザンギエフ、T.ホーク辺りが相手のときかな。
モ：そもそも見てガードが難しいセットプレイで攻めてくるキャラと、グラップできないコマンド投げを持っているキャラってことだね。それ以外のキャラには対空だけ意識してガードを徹底すると。
ウ：うん。でも、投げさえ決まればそこから強力な選択を仕掛けられるキャラは結構いるからグラップも意識しないといけないけどね。まあこんなところかな。

プロプレイヤーとはどうあるべきか？
ウメハラ流「プロの流儀」

この度、ウメハラさんの所属しているMadCatzに、同じ日本人のマゴさんがプロ契約しましたが、そのことについてよろしければ何かコメントをお願いします。
（石川県　pippoさん）

ウ：プロになりましたねー。
モ：ですねー。俺は昔からアイツのことを知ってるから素直におめでとうと言いたいですね。
ウ：このコラムにも二回出てるしな。これからは同じチームになるから一緒にイベント行ったりすることも増えそうだ。
モ：自分を肯定できるのって大きいよね。今まで頑張ってきたことに対して、同じ方向性で頑張っていけばいいんだって思えるんだもんね。
ウ：確かにね。俺もプロ以前と今じゃ全然意識が違うからなー。
モ：これからもどんどんプロは増えていくと思うけど、それついてはどう思う？
ウ：基本的には良いことだと思う。プロになって背負う物のある人が増えれば大会も盛り上がるだろうしね。ただ、プロといっても現状それだけで食べていける人はほんの一握り。中途半端な覚悟でプロになって深みにはまる人が出てこなければいいなとは思うけど。
モ：なるほど。ウメハラが考えるプロの条件は？
ウ：バイト感覚でやる人に対しては何もないよ。好きなようにやったらいいと思う。でも本気でプロゲーマーやろうってんならいくつか条件はあるんじゃないかな。
モ：例えば？
ウ：まず、プレイするゲームは選ばないってこと。自分の好みに合わなくても流行しているものをプレイする必要がある。それと努力を怠らない。気が向いたときにプレイするっていうのでは仕事とはいえないでしょ。
モ：うーん。でもそれを実行するのは難しそうだなー。もともと好きでやってることだったわけだし。
ウ：まあね。恐らく99％の人は嫌になっちゃうと思う。それにそこまでしなくても勝てるって思うだろうしね。
モ：そうだよね。プロっていったって皆が一番を目指さなきゃいけないわけじゃないもんね。
ウ：うん。でも、それはまだ格ゲーコミュニティが小さいからだよ。これからプロの存在が当たり前になって本気でやる人が増えたら趣味の延長なんて言ってる人は淘汰されちゃうだろうね。好きなことで苦しい思いをするっていうことは、すごく大変だけど、だからこそ、それを乗り越えられる人がプロと呼ばれるべきなんじゃない？　今回はこんなとこですかね。
モ：はい。ありがとうございました。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！　コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー“FightStick Tournament Edition”を。また、簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。どしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・レバーの希望機種（PS3かXbox 360）を明記の上、お送りください。

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S White
SUPER STREET FIGHTER IV version for PlayStation®3



ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S BLACK
SUPER STREET FIGHTER IV version for Xbox 360®



※採用者プレゼントは写真とカラー、モデルが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

MADCATZ®

今月のウメハラ

今回は速報をお伝えする。しばらく海外遠征を控えていたウメハラがついに始動。今期初となる海外戦に挑んだ。6月10～12日に開催されたアメリカの大会“RevaLAtions”、翌週18～19日に同国で開催の“NorCal Regionals 9”で、ともに『スパⅣ AE』で優勝。ファンの期待通り、この上ない成績で実力を知らしめた。いよいよ『スパⅣ AE』の海外戦に本格参戦するとのことだ！

俺にゲーム

今月の「俺ゲー」は本誌の「WCCF」コーナーを5年以上にわたって担当し、ゲームライター界随一の巨体で編集部を暑苦しく……いや独特の存在感を放っているマンモス丸谷が登場。一作目の稼働から10年近く経つ2011年においてもアーケードカードゲームの主力として活躍する「WCCF」へのいまだ燃え尽きないパトスを放つ！

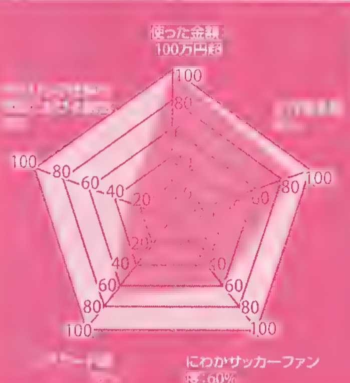


WORLD CLUB Champion Football シリーズ

■メーカー	：セガ	■稼働	：2002年6月
■ジャンル	：スポーツゲーム	■使用基板	：NAOMI、LINDBERGH
■操作方法	：専用コンパネ＋トレーディングカード	■移植版	：—

今月のゲーム野郎
ゲームライター
マンモス丸谷





10代をアーケードゲームと『ゲーメスト』に毒されライターになってはや8年。最近は『WCCF』に詳しい奴というイメージのおかげで仕事が増えました。そういう意味でもセガ 体重はたぶん業界全一（およそ0．15t）。

サッカー選手のカードを筐体の盤面 むゲーム。この作品がヒットしなければアーケードにカードゲームがたぶん定着しなかったと考えると、歴史的なタイトルといっても過言ではない。

2002年の衝撃

「WCCF」が稼働を始めた2002年といえば、世間的にはワールドなカップで日本中が熱狂した年。しかし金欠の学生かつサッカーにそれほど興味が無かった（サッカーのルール以外の知識はほぼ全部「WCCF」で覚えた）自分はみごとにスルー……。しかし筐体に置いたカードを動かして操作するという斬新さにすごいインパクトを受けたことは確かで、ゲーセンに行くたび順番待ちのプレイヤーがどんどん増えていく姿を、「バーチャファイター4」などの格闘ゲームをやりながら見ておりました。

実際に「WCCF」デビューを飾ったのは2003年のたぶん春ぐらい。ライターの仕事を始めてちょっと忙しくなったうえ、都内の格闘ゲームのレベルの高さに心を折られるというコンボでゲーセンへの足が遠のきかけていた時期。

そんなとき仕事先の某Xbox編集部でデスク周辺が選手カードで埋まっている「WCCF」フリークな編集さんと遭遇。前々から興味があったのでその人に「『WCCF』ってどうすか？」と軽い気持ちで聞いてみると、ひとしきりシステム的な説明をしてくれた後、「興味があるならそのカード全部あげるよ」と数百枚単位の"ダブり"カードをもらえることになり、アーケード熱も再燃。遊ぶゲームは変わったものの、ゲーセン通いの日々がふたたび幕を明けたのであった（遠い目）。

そんなわけでカード資産に恵まれた状態からゲームをスタートできたものの、サッカー知識に乏しく、また登場チームも当時まだセリエA（イタリアのプロリーグ）だけだったため、最初は能力値の高い選手やキャッチーな名前や画像のカード（オカン、ダンナという名前の選手は必ず使ってた）を並べて遊んでいただけだった。

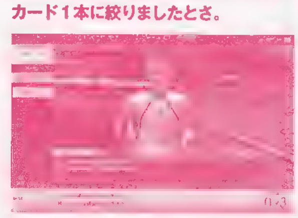
それでもなんとなくサッカーチームとして機能してしまうのが「WCCF」のすごいところ。操作のハードルが低くてしかもそれなりに勝負を楽しめるという、いい意味でアーケードゲームっぽくないところが当時格闘ゲームで連戦連敗だった自分の傷ついたハートにジャストフィット。結果メシ代や交通費に影響が出るくらいハマってしまうことに。原稿料が振り込まれる直前は電車賃が無くて三軒茶屋（※当時のエンターブレインの所在地）まで行けない、なんてこともあったなぁ……。

「WCCF」やり過ぎで仕事先に通えなかったほどハマった若き日の思い出

サッカーゲーム屈指の顔グラフィック

『WCCF』を取り上げる際、ほとんど触れられることはないが地味にすごいと思っているのが選手の顔グラフィック。ハードが進化してゲーム全体の映像は美しくなっていても、いざ選手の顔にクローズアップすると残念な感じのサッカーゲームが多い中、『WCCF』（というかセガの開発スタッフ）は有名な選手はほぼ一発で分かるレベル。それでいてデフォルメも効いていて、長身の選手と小柄な選手を一緒に並べると、なぜか笑いがこみあげるレベルに仕上がっている。基板と筐体まわりがリニューアルされた『06-07』あたりからはドリブルやフリーキックの固有モーションが大幅に増加。実際のサッカーで好きな選手をゲームで使うモチベーションに大きくつながる要素のひとつになっている。

あと選手カードのデザインというかクオリティも一級品。『WCCF』でカード収集熱が高まって海外サッカーのトレーディングカードを集めてみたのだが……。デザインに統一性が無かったり写真の解像度が微妙なのはまだいいとして、カードの裁断が不安定でキレイなカードになっていないなんてことも。そんな事件（？）があってから、カード収集も信頼と安心の品質な『WCCF』のカード1本に絞りましたとさ。



けだるそうな雰囲気など、選手の持つ空気感をも再現したモデリング。秀逸である。

チャートの補足 使った金額は歴代の担当編集と比べるとレアル・マドリードとモンテディオ山形の予算ぐらいの差があるので実はたいしたことないっす。レアカード運は毎バージョンMVPを1枚は引き、隣のサテライトでプレイしている名波氏とたてしゅ氏をビキビキさせているレベルなので悪くないはず。

を語らせろ!!

まさか10年続くとは……

仕事として『WCCF』に関わるようになるのは、2006年にリリースされた『05-06』から。このころになるとさすがに(偏ってはいるものの)それなりの知識がつき、『WCCF』だけでなくサッカーというスポーツ自体にも深い愛着を持つようになっていた。こうなると楽しくなるのがチーム作り。このゲームのプレイヤーはガチで勝ちにいくチームとは別に"チーム全員がフランス人"、"WCCFに参戦したことがないクラブにゆかりのある選手を集めて仮想チームを作る"、"選手全員の名前が○○ッチ"、"選手全員が自分とタメ年"など、あるコンセプトのもとで構成された「縛り」チームを作って遊んでいることが多い。自分の周りの『WCCF』プレイヤーだけかもしれないが、"いかに独創的な縛りチームを作れるか"という変な争いがブームになる時期が毎バージョン一回はやってくる。要はおのおののサッカー知識を披露してどや顔したいだけなのだが、これが試合の勝敗以上に盛り上がったりするからあなどれない。ゲーセンでなくても選手カードを並べれば何時間でもサッカー&『WCCF』について語れるのもこのシリーズの魅力だろう。

そんなスタンスでプレイしているため、正直ゲーム的なスキルは大したことないというか下手な部類に入るマンモス丸谷。しかし攻略担当ライターとしてこれではイカンと結果重視で頑張ったこともあったりする。その時期に目指していたのが、ゲーム中に出てくるすべてのタイトルを獲得する"全冠制覇"。この全冠制覇が厄介だったのは強い対戦相手に勝つ実力が必要なほかに、ゲーム内のスケジュールが毎回決まっていたため、特定のタイトルを取るために決まった時間にゲーセンへ行く必要があった点だ(※数シーズン前から筐体起動後どのタイトルから始まるかがランダムになったため、現在は決まった時間にゲーセンへ行く必要はない)。案の定勝つ以前に参加が難しいカップ戦が1、2種類出てきて、ICカードの残りプレイ数少なくなってからは休みの日は時間を調節して目当てのカップ戦に参戦。なぜか取り損ねていたプレシーズンカップ(最も難度の低いカップ戦)の決勝でまさかの電源落ち(通行人がコードに足を引っかけた)→無効試合というギャグマンガみたいな展開に見舞われたりしたもののなんとか全冠獲得。アーケードゲームらしいやり込み(?)による達成感も得ることができたのであった……。

あらゆる角度から「やり込み」に耐えられる確かなゲーム性に感動

いまから始めてもすぐに勝てる(多分)!

とまあ、ある種痛い体験談をつらつらと書いてきたわけだが、ここ最近の『WCCF』は気合を入れてやり込まなくても十分に楽しめるタイプのゲームへと進化している。現在は全冠達成のために時間を調節する必要はないし、高い勝率を残せなくても試合を重ねれば監督の能力は着実に伸びていき、入手困難だった称号の獲得条件も緩くなった。シリーズ未経験者の人にとっても遊びやすい作りになっており、例えばチームが成長するまではほとんど対人戦が発生しないため、上級者が初心者を食い物にするいわゆる"狩り"は起こりにくい。そしてCPUのチームも一部を除けばかなり弱めに設定されている。勝ちながらゲームの基本を学べるので、非常にストレスが溜まりにくい。さらに対人戦であっても相手チームに対して相性のいいチームスタイルを見抜ければ、戦力的に劣っていても高い確率で優位に試合を運べる。

排出されるカードもセリエAの選手のみだった1作目とは大違い。ヨーロッパの強豪チームの多くとライセンシーを結んでいるため、スポーツニュースで取り上げられるような選手の9割がたはカード化されている。スター選手の多くは能力的にも優れているため、なんとなく知っている選手のカードを適正ポジション(カードの裏面を見ればひと目で分かる)に置いていけば、自然にチームはパワーアップしていき、プレイ歴の長い人間にも勝てるようになっていく。実際編集部でも、『02-03』以来『WCCF』に復帰したナナミ氏が"前線はスター選手+ヒラヤマ、中盤から後ろはガタイのいい黒人系選手"というチームで、初代からブランク無しでプレイし続けている自分のイタリア人チームに圧倒的な差をつけて勝ち越してたりする。カードの選択と最低限のセオリー(攻めと守りでチームスタイルを切り替える、疲れた選手は早めに交代させるなど)を覚えれば、もう一人前の『WCCF』プレイヤー。ゲーセンで後れをとることはないはずだ。

最新作『10-11』も発表され、来年も新しいバージョンで遊べることが確定した『WCCF』。よっぽどのことがない限り来年以降も内容が刷新され、末長く続いていくであろう本シリーズ。数多くのゲーセンで現役稼働中なので、サッカーに少しでも興味がある人、アーケードでもまったりとゲームを楽しみたいと思っているような人は、ぜひ一度『WCCF』に触れてみてほしい!

初心者にも窓口の広いゲーム性 ぜひ一度プレイを……!!

トレード&コミュニケーションの開拓

『WCCF』をはじめとしたカードゲームがアーケードにもたらしたものの中で大きかったのが、トレードという文化の定着。もちろん"ゲーセンで仲間ができる"というイベント自体は80年代、90年代から存在していたとは思うが、名前を知らない人に声をかけるという行為は、自分にとってはハードルの高いものだった。その点カードゲームは欲しいカードを手に入れたいという直接的な目的があり、監督名とはいえ名前が分かるため会話の糸口がつかみやすく、気楽に話し掛けられた。むしろトレードの成功/失敗より、そこからトレードした相手と仲良くなり、さらに別の人と知り合いになり……とゲーセンでのコミュニティがこれまでのアーケードゲームでは見られなかったスピードで広がっていく、その流れを画期的と感じた。

カードゲーム以外でも格闘ゲームやアクションなどでもプレイヤーネームが表示されるタイトルが増え、コミュニケーションがとりやすくなった感がある。ゲーセンで知人友人が増えるのはいいことなのだが、自分がどんな名前を名乗るかは一度よーく考えてから決めたほうがいい。ゲーセン以外の場所、居酒屋とかで「マンモスさん」と呼ばれるのはけっこう恥ずかしいので注意な!



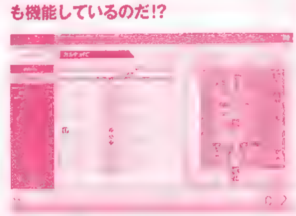
『09-10』ではゲーム内でトレードの打診ができ、育成の状態も引き継がれるようになった。

プレイヤー層の若返り

初期の『WCCF』といえば、1プレイの単価が高い分じっくり遊べる、大人向けのゲームという印象が強い。しかしおよそ10年もゲームが続くとそのプレイヤー層も大きく変化。実は地方や郊外では20~30代より、小学生~高校生のプレイヤーのほうが多かったりする。

その要因として考えられるのはクレジット数の変化。現在は1000円7クレ、8クレ、すごいところだと10クレなんて店もあり、場所によって『WCCF』は"安くて超長く遊べる子ども(お小遣いを出す親)の味方"という立ち位置のゲームに変化しているのである。そんなわけでこれまで『WCCF』を1プレイが高くてお金のかかるゲームと思っていた人、今はむしろ逆。1000円で1時間以上遊べて(1プレイおよそ8分)、しかもカードまでもらえる。個人的には映画やスポーツ観戦と比べてもそん色のないコストパフォーマンスだと思うのだが、どうだろうか?

また最近は小~中学生が親御さんとゲーセンにやってきて、おのおのが別のサテライトに座って『WCCF』をプレイするという親子二代のプレイヤーもたまに見受けられる。いまや『WCCF』とは親子のコミュニケーションツールとしても機能しているのだ!?



1クレで確実に8分遊べるという安心感。初代から変わらないポリシーのひとつだ。

から。「今使ってるカードから無理だよ」と断ったら「じゃあいくらで売ってくれますか」と小学生の手には20枚以上の千円札が! もちろんトレードはせずに帰りました……。

海の王様

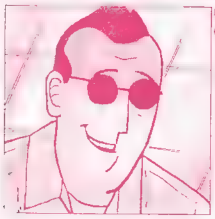
猛者通信 ～雪の魔王編～

ナイロン27号 筐体マイステルへの道

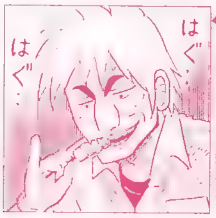
季節はいよいよ夏まさっかり、いわば夏アックスであるところの今日このごろであるが、今からでも遅くないので『ドラゴンズクラウン』はアーケードにも置くべきだ、というのがトリステルの総意である。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

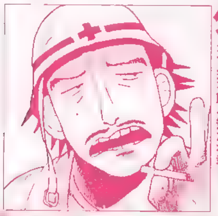
登場人物みたいな



まさ
コスキャベのみならずぶそぶそなども天に召され、ザネンム・ネンでやるせない昨今。統率者はKITAN一択でしょうと力説して回るも空回り。



ケソ
「Gダラ」wikiでエクリプスアイの和訳を直してくれた親切な方に感謝しつつ、早くシズマドライブを作らないと世界は滅んじゃいそうな気がする。



タキョス
マジこの田渕とかいう男は、締め切りを大幅にブッチ切った上に指定の文字数から大幅にショートしているとか、本当にこれで金を取る気かね君ィ?

FISH ON : 01

どすこいハイウェイ！ 立体視の世界へ

Talk To The Wind.

ケソ　まままままままさーッ！　こ、のチラシを見てつかあさいよ。

まさ　ほほむすどれどれ。……な、なにーッ！　自由が丘のコスモキャベツが閉店だと⁉　何がやりたいんだコラ！　自由が丘を飾ってコラ！

ケソ　なんでそこで長州と橋本のコラコラ問答が出てくるんですか。

まさ　いやあ､あまりのショックでな。しかし、我らトリステルの魂の食料供給源、コスモキャベツが召されるとはなあ……。

ケソ　コスモだけに、イデの力に呑まれちまったんですかね。非常に残念です。……というか、見せるチラシを間違えました。これこれ、これを見てつかあさいよ。

まさ　ほむ。君の早とちりで17ラインほどモセルの誌面をムダにしてし、モウタではないか。どれどれ……ホフム！　「メモリアルゲームコレクション」シリーズ　アイドルマスターアーケード筐体とな。

ケソ　ウェーブさんから9月に発売予定のプラスチックモデルキットらしいっすよ。

突然現れた編集タキョス　最近は人工衛星の“はやぶさ”や、先日地上600mに達した“スカイツリー”とか、はやりモンはどんどんプラモになってるからな。いつか、こんなキットが出てもおかしくねえと思ってたぜ。

ケソ　すげえ時代がきたもんDA。

タキョス　俺がワンフェスでアイェン（巻き舌）リーガーのガレキを作ってたときとは隔世の感だな。

まさ　しかし……以前、アルカディアの付録に筐体ペーパークラフテルを付けたことがあったが、“筐体プラモ”といえばコレが初めてなのかね君。

ケソ　以前､コナミからプライズで「デスクトップアーケードコレクション」シリーズというのが出ていましたけどね。『beatmania II DX』シリーズや『クズマジックアカデミー』シリーズのプライズフィギュアと同スケールの筐体だったので、フィギュアと並べて飾れるというナイスなプライズでありました。

まさ　ほむ。実は我の知らないところで、筐体キットのブーメルが来ていたというわけか。

タキョス　下でも紹介しているアイマス筐体は、いわゆる“リライタブルステージ”筐体だよな。『ドラゴンクロニクル』や『みんなで鍛える全脳トレーニング』とか入ってたやつか。

ケソ　キットにはAC版『アイドルマスター』のサシカエ画面が付いてますが、ユーザーがガッツでこさえれば、『ドラクロ』や『全トレ』バージョンの筐体にもできるって寸法ですよね。

まさ　改造前提で購入する轟コアなユーザーもおるかもしらんよ。

タキョス　まあ、ここまで話したら、今回の猛者は筐体キットの話題にならざるを得ないな。

まさ　我的にはコスキャベ追悼談義でもいいのだがね。パニールとジャニス（勝手に付けた店員の名前）は元気にしておるのか気になるさね。

タキョス　話題が狭過ぎるんだよ！　というわけで今回は筐体談義な。

まさ　まあよかろう。

FISH ON : 02

私のめくりはちょっぴり コールド禁治産者の罠

The Battle of Glass Tears.

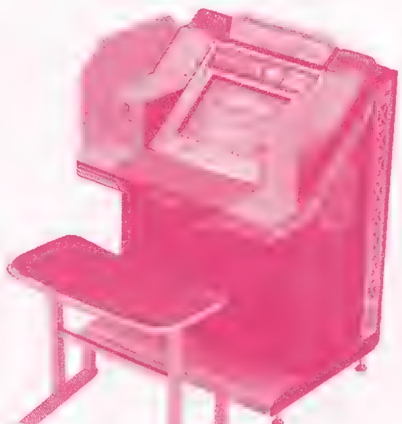
まさ　しかし、こうやってさまざまな筐体キットが出てくると、人間欲が出てくるもの。もっといろんな筐体キットが欲しくなるのう。

ケソ　今回紹介したアイマス筐体のキットも「メモリアルゲームコレクション」シリーズと銘打たれているくらいですから、きっとシリーズ化するんじゃないですかね？

「メモリアルゲームコレクション」シリーズ

1/12 アイドルマスターアーケード筐体

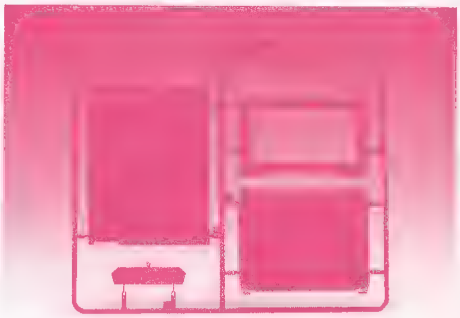
通をうならすハイクオリティなキットを数多くリリースするウェーブさんから、驚きのキットが発売！　価格は¥2,520（税込）、発売は9月下旬を予定とのことだ。







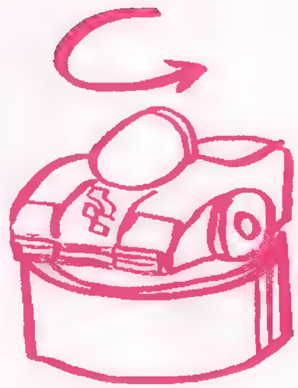
接着剤不要のスナップフィットタイプで、組み立て簡単！　筐体を彩るマーキングシール類が付属している上に、同スケールの専用カード全10種類、モニター用画像カード、アオキインテグレイト社の専用チェアーも再現した豪華な仕様だ！



昨年ネットワークサービスが終了し、最近では滅多に見かけなくなってしまったアイマス筐体だが、これがあればいつでもあの日の思い出に浸れるんですよプロデューサー！　うっうー！

★商品問合せ先：株式会社ウェーブ　TEL：0422-20-8616
URL：info@wavecorp.co.jp

まさ　そそそそそそそれイイ！（目の焦点虚ろかつ鼻息荒く）メモコレのタイトルに“ナァムコ”（『ソウルキャリバー』オープニングのタイトルコール風に）の名前が入っていないっつーことは、他社製のメモリアリングな筐体がキット化される可能性が残されているってことかね。
タキョス　スタンダード系はウチのペーパークラフトでもやったけどさ、どうせなら『アウトラン』や『スペースハリアー』といった大型筐体のキットが欲しいよな。
ケソ　ハイッ！　ボキは人間の三半規管にむやみに挑戦した回転機能を持つ『WECル・マン24』の筐体モデルが欲しいです！　モーター内蔵でくるくる回るとなおよし。
まさ　フェフェフェ。ぬしら小さい小さい、まるで人間性がそのまま現れたかのようにク・リトルリトルじゃわい。我ならば『ギャラクシアン3 PROJECT DRAGOON』の28人同時プレイ筐体を所望するさね。
タキョス　デカ過ぎんだろ！　1/12でも『ロボダッチ』の宝島よりデカいんじゃねーかソレ？
ケソ　『メタルホーク』や『V.R』といった変わったデザインの大型筐体のモデルは欲しいですよね。
まさ　『ダライアス』の三画面筐体や、『ナイトストライカー』の近未来チックな筐体も外せないだろう。タイトーは『トップランディング』や『フルスロットル』といった印象深いデザインの大型筐体がわんさと存在するので、キット化する際のネタには困らんであろうな。
タキョス　その前に、基本的なアップライト筐体も欲しいところだな。セガのアストロシティ筐体はもちろん、エアロシティやブラストシティをキット化してほしいぜ。
ケソ　タイトーのイーグレット筐体やジャレコのポニー筐体、SNKのMVS筐体なども、長い間ゲセを支えた立役者ゆえ、キット化してもらうとうれしいですね。



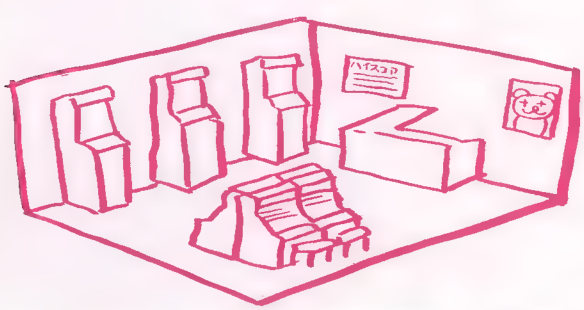
まさ　しかし、アッペルライトは今ひとつジミール鬼将軍ではないか。やはりキット化されて見栄えがするのは、R-360やD3-BOSSといった360度稼働筐体あたりであろうな。最近なら『戦場の絆』が入っているp.o.d筐体ってところかね。
ケソ　ハッチを開くと内装まで作ってある、とかならうれしいですよね。

FISH ON : 03

専門性を獲得して 他の専門家と連携せよ

KomidasiKomidasi.

タキョス　こうなると、筐体キットを飾れる“店内モデル”とか欲しいよな。自分で擬似ゲーセンジオラマを作れるキットがさ。
まさ　両替機やカウンター、アイスの自販機などがデフォルトで付いてきて、後はユーザーが自由に店内レイアウトを組めるってヤツさね。
ケソ　筐体は大きくて高いけど、これなら自宅で仮想ゲーセンが組めますね。



まさ　『ABコッペル』を10台並べる、という、現実では実現不可能（に近い）レイアウトを組めるのはまさにドリーム（by迷宮島）といえるだろうな。
イタキョ　拡張キットで、ピンボール台やらプライズマシンのキット、シール機とか出せば完璧だろ。
ケソ　ハイッ！　どうせなら、“有名店再現キット”とか企画してみるのはどうでしょうかッ！
イタキョ　なんだそりゃ。町田アテナの店内（当時）を完全再現、マルワイ（山岸さん）のフィギュアも付いてくる、とかか？　まぁあんまし広くない店舗なら実現できるかもしれんな。
まさ　メストのゲーセン、いわゆるG-MODELの店内を完全再現！　原稿の取り立てから逃避しながら『魚ポコ』で遊んでるぜんじさんのフィギュアが付いてくる、とかな。
ケソ　完全受注生産で、開店直後のネオジオランド江坂店とか、ジョイポリス新宿などといった大型店舗もリリースするとか。ごく一部の人は超欲しいんじゃないっすかねえ。
タキョス　なんかこう、日本の名城プラモのノリだな。
まさ　ゲーセンのオーナーというのは、多くの子ゼルたちの夢でもあるからな。形は違えど、ミニチュアでオーナー気分を味わえるのは楽しそうではあるな。

FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　「メモリアルゲームコレクション」シリーズは今後に期待が持てそうなブランドじゃわい。
けそ　とりあえず、第二弾以降もぜひリリースしてほしいですね。
イタキョ　今回のアイマス筐体は、ファンなら四つ買いするよな。ターミナルは自作で。
ケソ　へへっ、モチのロンですよ。
まさ　まあ、今回の結論から言うと、コスモキャベツの謎メニューである“ツナクリームうどん”の正体が、結局分からずじまいで我ションボリングといったところか。
ケソ　無念ですなあ。
イタキョ　そのネタまだ引っ張るのかよ！

～つづく～



筐体編集便り

クマアァァー！　どうも、某ふ～どに誘われた戦国ちっくなモバイルゲームにハマってしまい、課金しまくりんぐのタキョスである。この手のゲーム、結構有名なアーケードゲームプレイヤーも遊んでいたりして面白い。バーチャ勢とか、スパⅣで闘劇出ていた九州の某プレイヤーとか（笑）。しかし今回の筐体モデルのネタだが、普通に出ていてもおかしくない商品だよな～。こういった発想が、優れた企画力ってことなんでしょうなぁ！

猛者っ子通信

[illegible]セにやってほしい企画や、やら[illegible]ームは以下のあて先まで。[illegible]

アーケードサウンド調査団

Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP

新着のCDアルバムや配信音楽からアーティストの素顔に迫ったレポートまで、アーケードゲームに関する音楽の情報をいち早くお届けしているアーケードサウンド調査団。今月は、人気のライブ配信番組の舞台裏を覗いてみたぞ。

今月の「ただいま調査中！」

ヒビ学団長も、さすがに七夕の夜はかりまった様子と……？　いえいえ、しっかりと「ずんたたライブCD化」への想いをしたためて、天の川に乗せてます。



ウワサのUstream配信番組、その放送現場に潜入！

「ZUNTATA NIGHT」の舞台裏!!



深夜にもかかわらず高視聴数をたたき出す、ZUNTATAのUstreamライブ配信番組。早くも第3回目となった、その人気番組の舞台裏へ突撃取材をしてきたぞ！

ZUNTATA　プロフィール
内田哉、石川勝久（ばび～）、土屋昇平、小塩広和（COSIO）からなるタイトーサウンドチーム。ビデオゲームからプライズマシンまで、タイトーの「音」を広く手掛ける。

迫る配信時刻！ 開幕はライブ演奏から

6月4日21時の秋葉原。生放送を直前に控えたZUNTATAメンバーはというと、入念な打ち合わせ、機材のチェックなどに大わらわ！　放送現場の「ナツゲーミュージアム」は、レトロゲームがプレイできるゲームコーナー。この日も夕方まで営業をしており、設営作業はなんとそれから！　店内の筐体を移動させ、機材の搬入や設置、さらには放送プログラムの構成から進行まですべてが自分たちの手作り。ZUNTATA NIGHT最大のウリは、メンバー自身の手でゼロから産み出されているという点なのだ！

放送開始の22時。番組はいきなりメンバーの生演奏から。ついさっきまで設営作業に追われていたことを感じさせない華麗なライブ演奏は、まさしくプロの技！　そして、放送時間内で小塩氏がリミックス曲を制作、披露する企画も発表。はたして!?

超豪華なゲスト陣 深夜のジジーンMixとは!?

こうして幕を開けた生放送は、冒頭からいきなり大発表。3月に開催されたZUNTATAライブのCD化の計画があるというニュースが披露されたのだ。ただし、リクエスト投票が集まらないと実現は難しいとか。かくして、番組中に投票が（いきなり）スタート。目標は、2週間の受け付け期間中に1000票以上の獲得だ！（詳しくは下の囲み記事参照）

ZUNTATA NIGHTといえば豪華なゲストでもおなじみ。今回は「レトロゲームミュージックコレクション」シリーズ仕掛け人の石見氏が、タイトーシューティングの詰まった最新盤について熱く語った。また、元メンバーの渡部恭久氏を迎え、今回のためだけに制作した「スペースインベーダー インフィニティ“ジジーン”Mix」を披露したり、後輩への指導として（？）その作曲者の小塩氏をいじり倒したりして（笑）場を盛り上げていた。さらにサプライズで、元メンバーの古川典裕氏と、なんとなぜかセガより“日本一歌のうまいサラリーマン”、光吉猛修氏が訪問！　まさかの出演に、秋葉原は興奮のLet's Go Away ！

ZUNTATAナンバー再生中にメンバーの音声がオフとなった際の楽しそうなやり取りは、当時の思い出話、次の進行の打ち合わせ、そして小塩氏いじりといった具合（笑）。元メンバーさえも含めたチームワークの良さは、ZUNTATAならではの魅力！

番組内で超反響!!

ZUNTATA LIVE 20110306 shibuya O-EAST ライブCDアルバム、商品化を大検討中!!

生放送内でリクエスト投票が呼びかけられていた、ライブアルバムのCD化計画、これは3月6日にエンターブレイン主催で公演された『ダライアスバースト　アナザークロニクル』ライブのサウンドだ。当日は、12年振りの単独ライブとあって、ステージ、オーディエンスともに超ハイテンションで、アンコールの「ズンタ！」コールがすべてをもの語る大成功イベントだったのだ！　関係者一同もこのライブサウンドをなんとかCD化させ、後世に残していかねば！　と息を巻いていたのだが、自分たちの力だけでは商品化実現はさすがにムリ！　主催者エンターブレインの関係者を納得させてみよう、というのが今回のリクエスト投票だ。

その結果、商品化への最低ラインともいわれた1000票超えを（しかも短時間で）達成！　現在は、その得票の勢いと、投票時に寄せられた数多くの熱いコメントによって、エラい人たち（？）一同が心を動かされているといった状況だという。今回投票できなかった人も、エンブレへその想いを念波として送ったり、友だちに教えて口コミで話題を広めてみたりするしかない！　目指せ、CDアルバム化!!



ばび～「CD化したいねー」
COSIO「そうですねえー」







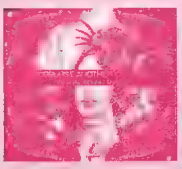


（左）四人のメンバーによる軽妙なトークは、まるで深夜ラジオのノリ！／（中上）ZUNTATA NIGHTはセルフサービス。トークの話題に沿った当時の広告を、内田氏自らの手でカメラの前へ。／（中下）放送開始1分前、ライブ演奏直前のメンバー。実は小塩氏の目の前に光吉氏の姿があり、ちょっと緊張ぎみ（笑）。／（右）無謀!? プロの意地!? 放送時間内のリミックス曲制作にチャレンジ中の小塩氏！

INFORMATION

ZUNTATA＆参加ゲスト最新盤！

ZUNTATA関連のCDが続々登場！ 渡部恭久さんの『旋光の輪舞DUO -fullflat』はシリーズ最新盤。今回も家庭用DUOストーリーモード内の多彩な楽曲を披露。古川典裕さんの『i怪談』は、怪談電子書籍アプリのサウンド集だ。恐怖を1枚に凝縮！



「ダライアスバースト アナザークロニクル オリジナルサウンドトラック」／発売元：タイトー／発売中 価格：1,890円（税込）



「タイトー レトロゲームミュージック コレクション1 シューティング クラスタ」／発売元：ティームエンタテインメント／発売中 価格：3,360円（税込）



「旋光の輪舞DUO -fullflat- sound tracks vol.2」／発売元：SweepRecord 発売中 価格：2,625円（税込）



「i怪談 オリジナルサウンドトラック」／発売元：Sweep Record／発売中／価格：700円（税込）

CD化リクエストが1000件突破！ 伝説はここから始まる！

日付けも変わったころ、何と番組がUstreamのトップページに登場していることが判明！ Ustreamからこの日もっともホットな番組として扱われている証しなのだ。スゴイ！ そして、ライブ盤のリクエストが放送中に1000票超えを達成!! 票の勢いのすごさに一同、本当にビックリ。そして見事時間内に完成した小塩氏のリミックス。聴いてみてのお楽しみというその曲は、なんと渡部氏の手掛けた『メタルブラック』のお返しリミックスだった！ 最高潮の盛り上がりの中、番組が終了した時刻はなんと午前3時過ぎ。五時間もの放映はあっという間。映像を止めた直後、お疲れ様の拍手が沸いた。このときの一同の表情は「疲れた！」ではなく「楽しかった！」。人気のヒミツは、ほかならぬZUNTATAのメンバー自身がこの番組を心から楽しんでいることにあるようだ。

ZUNTATA 内田誠プロデューサーのコメント

「ZUNTATA NIGHT 3」を視聴された皆様、本当にありがとうございました。

ところで、この番組は時に「集金番組のようだ（笑）」と言われたりする事があります。もちろんそういった目的もありますが、基本的には僕らがユーザさんと同じ時間を共有して一緒に楽しく過ごしたいと思う気持ちが番組を企画する原動力になっています。

今後も不定期ではありますが、こういった番組を放送していきますので、やってほしい企画や放送してほしい曲などのリクエストがありましたら、ぜひご意見をお寄せください。

そんな訳でまた次回、再見！

新着続々！ 今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日	タイトル／アーティスト	価格	収録曲	発売元
CD	2011年8月31日	タイトー レトロゲームミュージック コレクション2 アクション クラスタ	3,360円（税込）	未定	ティームエンタテインメント
		【ココに注目！】ティームエンタテインメントのタイトーレトロサウンド第二弾はアクション編！ 『影の伝説』、『ニンジャウォーリアーズ』、『ラスタンサーガ』、『ラスタンサーガ2』、『ウォリアーブレード』、『ライトブリンガー』を収録。			
CD	2011年8月初旬予定	ロード オブ ヴァーミリオン Re:2 FAN KIT	2,500円（税込）	全14曲収録予定	スクウェア・エニックス
		【ココに注目！】『ロード オブ ヴァーミリオンRe:2』に登場する、スクウェア・エニックス人気作からのゲストキャラクター専用BGMを集めた贅沢なサウンドトラック。「PR使い魔カード」も封入。			
CD BOX	2011年9月22日	コナミシューティングコレクション	13,650円（税込）	（CD10枚組）	コナミデジタルエンタテインメント
		【ココに注目！】『グラディウス・アルティメットコレクション』に続く、コナミシューティングゲームの集大成的10枚組CD BOX。48Pブックレットも！ ※コナミスタイル専売（http://www.konamistyle.jp/）			
CD BOX	2011年夏～秋予定	ゲームミュージックBOX（仮）	未定	未定	スーパースィープ
		【ココに注目！】あの〈スーパースィープ〉が豪華CD BOXの準備を進めているという超・最新情報が入ってきた！ 詳細については未だ不明だが、期待は募るばかり。これは今後の動向から目が離せない！			

「ZUNTATA NIGHT」の放送は内田Pのコメントにもある通り不定期だが、ファンの熱いリクエストがあれば次回放映の予定が決まるかも!? ZUNTATAの最新情報は公式HPをチェックしてみよう！「ZUNTATA NIGHT3」で放送したゲームサウンドのリストも掲載しているゾ →ZUNTATA公式HP【Z-Field】http://zuntata.jp

まだまだ終わらない！イベント戦＆新機体リリース!!

機動戦士ガンダム EXTREME VS. エクストリームバーサス

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年9月28日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM357専用

アップデートにより進化し続ける本作。今月もアップデート情報をはじめ、次回リリース予定である機体の詳細を一足先に紹介していくぞ！

君はもう確認したか!?

アップデート最前線

5月26日にアップデートが実施され、多くの機体の性能が変化した。果たして調整された機体は主戦力になり得る性能を手に入れることができたか!?

今回のアップデートでは、Zガンダム、百式、νガンダム、サザビー、ゴッドガンダム、ガンダムDX、∀ガンダム、ターンX、ゴールドスモー、ストライクガンダム、ストライクフリーダムガンダム、デスティニーガンダム、スサノオ、ガンダム試作1号機フルバーニアン、ガンダム試作2号機の15機体に調整が施された。

今月はその中でも特に大きく調整された9機体をピックアップして紹介していくぞ。

まず最初に把握しておいてもらいたいのは、本作は3Dであるため、さまざまな武装が自機と敵機の位[illegible]という点である。これにより、アップデート直後は調整[illegible]り、実際の性能は変化していないということが多い（ストライクフリーダムガンダムのチャージショットなどが例に挙げられる）。

これらを踏まえた上で見ていこう。

著しい変化を遂げた9機体！

それでは各機体の調整力所の詳細を紹介していくぞ。
今回は武装の威力や機動力関連の調整が多めとなっている。



Zガンダム

目に見えて変わったのは特殊射撃の威力とリロード速度である。威力が135から150へ、リロード速度が5秒から12秒へと増加。これにより慎重にきっちりと当てていくことが重要となった。[illegible]➡or⬅＋格闘の2段目が変化したぞ。



ゴッドガンダム

[illegible]射撃が滑りながら撃てるようになったため、全体的に当てやすくなった。ほかにもエクストリームバースト中の特殊格闘にスーパーアーマーが付与され、強引な攻めも可能になった。特殊射撃のブースト消費量が減少し、ブーストダッシュ格闘も当てやすくなっている。



νガンダム

ブーストダッシュ速度や上昇速度など、機動力が軒並み強化されたνガンダム。これにより3000としての立ち回りの幅が広がり、制圧力も格段に上がっている。ほかには特殊射撃を撃つ際の上昇距離が延長されたため、発生が早くなったように見えるが、実際には変わってないので注意。



∀ガンダム

メイン射撃が大きく滑りながら撃てるようになり、さらに敵機の射撃武装を打ち消す効果が付与された。

これは敵機の着地間際の暴れや逆に自機の着地前の暴れ時に大きな効果をもたらすだろう。ほかにもメインチャージの当たり判定が若干だが早く出るようになっているぞ。



ゴールドスモー

メイン射撃が滑りながら撃てるようになり、連射速度が格段に上がっているので、敵機を素早くダウンさせることが可能だ。なお、滑り撃ちはチャージショットにも適用されている。

ほかには特殊射撃の当たり判定が大きくなり、多少当てやすくなっているため、スキあらば使っていこう。



ガンダムDX

各種格闘のテンポが上がったことで素早く格闘コンボを繰り出すことが可能となった。サブ射撃のリロード速度と判定、アシストのメイン射撃にも上方調整が施されているぞ。

ほかには、気付きにくいがレバー⬇＋格闘のカメラワークにも変更があったようだ。



ストライクガンダム

ソードストライクではレバー⬅or➡＋格闘の3段目が安定して決まるようになり、エールストライクではブーストダッシュ格闘は発生速度が強化された。なお、こちらには出だしに敵機の攻撃の[illegible]を切る効果も付与されている。I.W.S.P.には特に変更点は無いので今までと変わらぬ運用法で大丈夫だ。



ガンダム試作1号機フルバーニアン

メインチャージショットの威力が150へと増加され、弾速が強化された代わりに、誘導が弱くなった。よって数を多く撒くよりも、着地を狙ったり、コンボに組み込むことが重要となった。

そのほかの変更点は格闘チャージショットのチャージ時間短縮と特殊格闘のブースト消費量減少だ。



デスティニーガンダム

各種武装の使用感は今までと何ら変わりは無いが、サブ射撃、特殊格闘（最終段）のダメージ補正率が悪くなっているのでコンボを繰り出す際には注意が必要だ。

[illegible]のでこちらにも注意してほしい。

第1回「全国VS.イベント戦」結果発表!!



第1回リリース機体決定戦は、ガンダムデスサイズヘル（EW版）がクロスボーン・ガンダムX2改を下し、見事勝利を飾った。53対47と僅差での勝利であったため、プレイヤーは[illegible]を隠せなかっただろう。

なお、[illegible]しくも敗れてしまったクロスボーンガンダムX2改も追ってリリースされるぞ！時期は続報を待て！

GNT-0000 ダブルオークアンタ



PILOT 刹那・F・セイエイ



pick up!! 特殊格闘



……できない。使う場合は慎重に。



一定距離、量子化しながら敵機に向かって接近する。格闘追加入力で専用の格闘を繰り出す。

COST 3000

……劇中ではほぼ戦闘をしなかったダブルオークアンタが本作ではどのような……ら期待が高まるところだ。

……闘寄り万能機体で、多くの技がGNソードビットを様々な形へ展開して使用する形で構成されている。

……ストを一度使うと技構成が変わり……できない。戦局や状況を的確に判断することが必要な癖の強い機体だ。

通常時

クアンタムシステム時 この状態は常に高度な状況判断が求められる上級者向けのモードとなっている。



……GNソードV・ライフルモ……ムを1発撃つ。画像……ムのようだ。



GNソードビットを敵機に向けてすべて射出する。レバーを↓にして入力をするとGNバスターソードへと切り替え可能。





ガンダムサバーニャを呼び出す。ガンダムサバーニャはGNホルスタービットを前方に展開しビームを一斉発射する。



格闘用武装のGNソードV。各種格闘攻撃をする際に使用する。画像はGNソードVを上から振りかざしているシーンだ。



……に攻撃を受けるとGNフィールドを形成して、攻撃を防ぐぞ。



GNソードビットを敵機に向けてすべて射出する。射出されたGNソードビットを敵機にぶつけて攻撃するぞ。

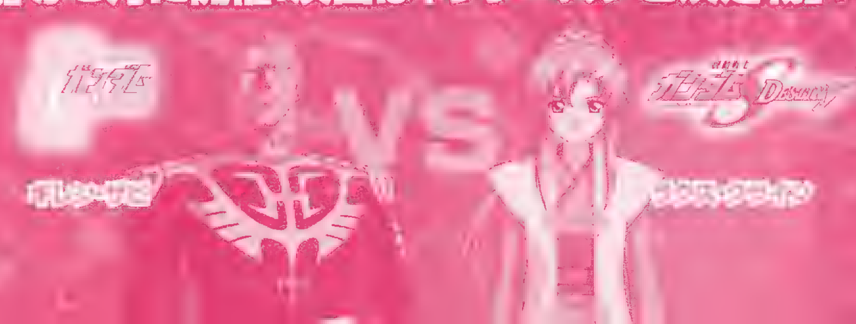


飛行形態のガンダムハルートを呼び出す。ガンダムハルートは敵機に向かって飛行しながらGNキャノンとGNミサイルを発射する。

第2回「全国VS.イベント戦」が8月に開催!次回は「リリースナビ決定戦」!



イベント戦第2回は「リリースナ……



MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again and Hermes Black Land

Ver.1.05からの新要素&次バージョン新キャラクター発表!

『MBAACC』プレイヤーならだれでも気になるVer.1.05の詳報を前号に続いて掲載。さらに次Ver.で実装予定の新キャラクターの情報も公開!

メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード
■メーカー：エコールソフトウェア／セガ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：RINGWIDE

Text: はと

5月中旬より稼働の『MBAACC』最新バージョン「Ver.1.05」。[illegible]ても詳しく紹介するゾ。なお、一部でVer.1.06、Ver.1.07の内容・ロケテ情報が公開されていたが、こちらの変更内容および時期は調整中とのこと。Ver.1.05が当面の最新バージョンとなる。



最新[illegible]で「新たな開幕」を[illegible]エコール公式ラ[illegible]「ドラGP」を始め、[illegible]に熱く!

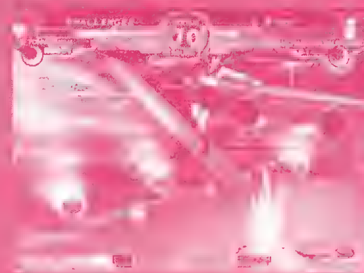
今バージョンから追加!　闘いが変わる可能性も!?
新要素「リアクト属性」について

「リアクト属性」とは、過去作にあたる『MELTYBLOOD Re・ACT』のころにあったシステムで、ダウン中の相手に特定の技を当てることでダウン状態から引き起こし、空中コンボに繋げられる属性付与のことである。連続技中ではない空中投げやダウン追い討ちから連続技に移行することが可能になり、連続技を狙うチャンスが今まで以上に増えているぞ。

連続技の幅を大きく拡張できる属性だが、リアクト属性を付与したダウン追い討ちなどを当てた攻撃に65%の乗算補正がかかるようになっているので、飛躍的なダメージの増加にはつながらないようだ。毎回リアクト属性を付与させるのではなく、単発技で相手をダウンさせて連続技につなげられないようなときなど、状況を見極めて使っていこう。

こんな状況で有利になる!

- 連続技で確定ダウンを奪えるキャラでのダメージの底上げ
- 連続技の締めを地上受身可能な技にして、受身狩り兼リアクト属性で連続技の継続
- 地上対空が相打ちしたときに、リアクト属性を付与させてダウン追い討ちから連続技へ



←クレセント制服秋葉は、空中コンボか[illegible]



デビューに先駆けていち早く公開するぞ!
次バージョンから参戦!!　真祖アルクェイド

ついに参戦が決定し、その実態が少しずつ明らかになってきた『真祖アルクェイド』。今回はその対戦風景と、キャラクター選択時の画像を入手したので先駆けて公開するぞ!

この『真祖アルクェイド』の参戦は、今年の夏から秋ごろのバージョンアップになるとのこと。続報を期待して待つべし!



←斜め上に大きな風を起こしているようだ。真祖の姫様は対空技もばっち[illegible]



真祖アルクェイド



→周りに光の玉が……アルクェイドを守っているのか、はたまた飛び道具として相手に飛んでいくのだろうか?



→空中に停滞しながらリーチの長い攻撃しているように見えるこの画像。風を自由に扱えるのか?

Ver.1.05対応 キャラクター変更点総チェック！

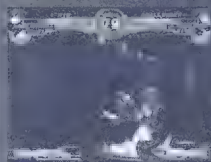
PART 2

前号に引き続き、Ver.1.05のキャラクター変更点と、それにともなう対応のポイントを紹介。今回は、8キャラクターを一挙公開するぞ。

有馬都古

- ジャンプ時の足元の食らい判定を拡大（C）（F）（H）
- ➡Cの攻撃判定強化（C）（H）
- ジャンプAの攻撃判定弱体化（C）（F）
- せんしゅうらくが地上ヒット時にバウンドするように（H）

（C）のちょうしんちゅう➡C派生は硬直が延びているので、固め継続を狙う際には注意が必要だ。空中EXしんきゃくは地上受身不能になったぞ。（F）と（H）のEXごけいけんは着地をEXごけいけんでもキャンセルできるようになったので、連続技の発展が期待できそうだ。


（H）のせんしゅうらくは地上ヒット時にバウンドするので崩しや投げ抜けつぶしに使っていこう。

ワラキアの夜

- しゃがみCの判定拡大（C）
- 立ちBのゲージ増加量減少（C）
- 立ちCのゲージ増加量減少（C）（F）
- しゃがみCのゲージ増加量減少（C）

前作と比べて、ほとんど変更を受けていないワラキアの夜。得意の跳ばせて落とす戦法が本バージョンでも基本となるだろう。（C）のしゃがみCは攻撃判定とくらい判定の両方が大きくなっているが、今までのように先端で対空を狙う分にはあまり影響を受けない。気兼ねなく使っていける。


ゲージ増加量は全体的に下がったものの、豊富な対空と展開の早い立ち回りは健在だ。

レン

- 猫歩きのやられ判定縮小、移動速度高速化（C）（F）（H）
- ジャンプ⬇Cに派生を追加（C）（F）（H）
- EXロンドン・ロンドが最終段まで当たりやすく（C）（F）（H）
- 空中（BE）Bフルール・フリースが空中ガード不能に（H）

ジャンプ⬇Cは、レバーを➘⬆⬋のどれかに入力するとそれぞれの方向にホップするように派生が追加された。多段中段やめくりガード後の表着地など崩しとして使っていこう。（H）の空中（BE）Bフルール・フリースは空中ガード不能になった。A版と使い分けて相手をけん制しよう。


前作よりさらに姿勢が低くなり移動速度まであがった猫歩き。切り替えしが大幅に強化されたぞ。

ネロ・カオス

- （BE）立ちC追加（C）（F）
- 混沌開放・幻想種のヒット効果変更、硬直減少（C）
- （BE）しゃがみCの受身不能時間増加（C）
- C混沌開放・黒翼種の硬直減少（C）

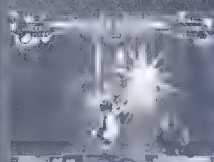
（C）の（BE）立ちCは発生が早く、ヒット時は地上バウンドになるので、連続技や固めに重宝されそう。混沌開放・幻想種は硬直減少し、受身不能時間も増加されているので連続技に組み込むことも可能になった。➡⬇⬊コマンドのC混沌開放・黒翼種は受身不能時間も増加しているぞ。


（BE）立ちCは連続技の締めに使えばダウンを奪えるので、セットプレイに移行できるぞ。

琥珀＆メカヒスイ

- （BE）ジャンプCが地上バウンドするように（C）
- マルチウエポンサービスの硬直減少（C）（H）
- しゃがみAの発生増加（F）
- （BE）Cマルチウエポンサービスを追加（H）

（C）の（BE）ジャンプCは空中ヒット時に地上バウンドするようになったので、画面端での連続技が大幅に強化されている。（H）のマルチウエポンサービスは、硬直が減少、鉄球の判定拡大、空中ガード不能、受身不能と多くの強化変更を受けている。固めや連携で使っていこう。


とにかく凶悪なマルチウエポンサービス。一回つかまったら抜け出すのは困難だ。

ネコアルク

- 真祖ビームで体力を削れるように（C）（F）（H）
- 立ちBの判定強化（F）
- ジャンプCの発生が早く（F）（H）
- 空対地おぶはが空中で最行動可能に（F）（H）

真祖ビームは相手にガードされた際、黄色ダメージを削れるように変更されている。また、（F）と（H）の空対地おぶはは、技を出した後に空中行動で硬直をキャンセルできるようになったので、どんどん使っていこう。（F）と（H）のジャンプCの発生高速化など、空対空も強化されているぞ。


空対地おぶはで相手のダメージを奪いながら、ワニ園に行きたいワタシなどで空中戦を繰り広げよう。

ネコアルク・カオス

- カルカン超特急の移動中の攻撃が空中受身不能に（F）

まったくといっていいほど変更を受けていないネコアルク・カオス。（F）のカルカン超特急が空中の相手に当たったときに途中で空中受身を取られなくなったので、画面端で連続技に取り入れたり、暗転処理を利用した切り返しとして使っていけそうだ。


唯一の変更点であるカルカン超特急。連続技に組み込んだとしても雀の涙ほどのダメージ……（泣）。

ネコ＆メカヒスイ

- 地上での歩き速度の大幅変化（C）（F）（H）
- （BE）ジャンプCの性能変更（C）（F）
- A電磁ネットワイヤー・TYPEハイが受身不能に（C）
- しゃがみCの硬直減少（F）

（C）と（F）の（BE）ジャンプCはヒット時地上バウンドするように変更されている。連続技に組み込めば確定ダウンを奪えるぞ。また全スタイル共通で地上前歩きの速度が地上ダッシュよりも速くなっている。歩きでの固めなおしや、相手のジャンプを潜って対空など、さまざまな使い道がありそう。


リアクト属性が付加された（C）のとびつくキャッツ愛。画面端での固めがさらに強化されている。

※変更点、本文で用いている記号の意味は次の通りです。（C）＝クレセントムーンスタイル／（F）＝フルムーンスタイル／（H）＝ハーフムーンスタイル
（BE）＝ボタンを押しっぱなしで性能が変わるブローバックエッジに対応していることを示す。

新企画スタート！　まだまだ盛り上がれ

Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A

稼働から2カ月弱が経過し、そろそろキャラごとの変化も浸透してきた!?　そこで今回は、企画ネタを多数用意してみたぞ。

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2011年4月21日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワークシステム：ALL.Net

"爆焔神"目線のキャラランク！
独断キャラランク最新版

今回は自（?）他ともに最強プレイヤーとして認知される「イトシュン」のキャラランクをお届け。ゲストコメンテーターにも豪華なプレイヤーを迎えているので、見応えのある内容だ。

Text:大塚ジャン

SS～Sランク帯

稼動当初から変わらずトップを走り続けるのがアキラ。打撃、投げともに強力なものがそろっていながらも、ガード崩しが抜群の性能を誇る。側面の強さは際立っており、今後も他キャラの追随を許さないレベルでの首位独走といえるか!?

トップ下に挙げられたのがリオン、ジャッキー、鷹嵐の3キャラ。リオンはバランスのいい中下段打撃、投げに加え、構えからの二択が強力。壁攻めや側面攻めは凌げないほどの多彩さを備えており、壁の有無を問わずダメージを与えやすく、ステージ依存度が低いことも高評価の一因。

ジャッキーと鷹嵐はタイプこそ異なるものの、単価の高さは全キャラ中最高レベルを誇る。多少相性の悪いキャラ相手でも、火力差で補えてしまうほどの単価がこの位置を支えている。攻めだけでなく、守りに使える技を数多く備えているため、防御力の高さにもつながっている点は見逃せない。



立ちガードすら許されない、そんなプレッシャーが中段と投げの二択をより強力なものにする。

A～Bランク帯

Aクラス筆頭に挙げられたキャラのうちゴウ、ウルフは高単価の中段と投げの二択に加え、下段投げ、キャッチ投げといった技の存在もあり、相手の防御を崩す手段にこと欠かない。

ラウは火力こそマイルドになったものの、特性そのものは変わりなく、バランスのいい打撃とガード崩しで今作でも上々の仕上がり。

シュンは前作と比べ全体的なパワーダウンが目立つが、他キャラには無い二択回避性能と攻めの多彩さは健在。Aクラス中盤にはブラッド、ベネッサ、ジャン、サラ、カゲといったそれぞれ特徴の異なるバランスキャラが集う。中でもベネッサは連係の多彩さ、火力の高さも相まって、下のゲストコメントにあるように今後の伸びに期待が持てる。

今作で強化が目立ったジェフリーは、ガードの崩しにくさがさほど解決されていない。エル・ブレイズは攻めが強化されたものの、被ダメージの大きさが致命的なため、上位へくい込むのが難しい。

下位に位置してしまったパイ、レイ・フェイは壁が無いステージでのダメージソースに乏しい。

アオイは守りが強いものの、攻め手に欠くケースが多く、投げのダメージ減少が痛い。

アイリーンは多くの主力技性能がパワーダウンし、被ダメージの高さと単価の低さが目立つために、このような位置となった。

「VF5 FS Ver.A」独断キャラランク（6月中旬時点）

ランク	キャラ
SS	アキラ
S	リオン、ジャッキー、鷹嵐
A	ゴウ、ラウ、ウルフ、ブラッド、シュン、ベネッサ、ジャン、サラ、カゲ、ジェフリー、エル・ブレイズ
B	パイ、アオイ、レイ・フェイ、アイリーン

強↑

GUEST COMMENT ジョセフ

ランクSSSは「イトシュン」ブラッドでいいんだよね？　「アキラだけは許さん！」はもう聞き飽きたよ（笑）。レイ・フェイとアオイはどちらもまだ発展途上な感があるから、使い方次第でもう少しランクを上げられるかもしれない。

GUEST COMMENT パイダーマン（猿でら）

ジャッキーはSSでいいと思う。単価の高さもさることながら（猿だけに）、スライドシャッフルが強過ぎる。連係には強力なものがそろっているし、ゆとり（立ちガード）投げ抜けを崩せないのは、使い手がゆとりなだけでしょ。

GUEST COMMENT 祐天寺☆羅羽

本当に「イトシュン」が作ったのか疑わしいくらい納得のランク。個人的にはゴウ、ベネッサが今後伸びる可能性が高いと思う。まぁVFは使い手のスキルが重要なゲームだから、下位キャラでも十分に活路はありますね。

VegA MEMO
今回のキャラランクは、[illegible]クラスの[illegible]プレイヤーたちに[illegible]作成してみた。キャラランクとはあくまで相対的な強さであって、個々の相性は全くの別物であることはご理解いただきたい。また、突出した強さは無くとも「苦手キャラの少なさ」「上位、下位キャラへの[illegible]」なども[illegible]の対象に[illegible]ので、目に[illegible]部分も考慮したランクとなっている。

基本かつ重要な知識を再確認!

共通キャラ対策・初級編

[illegible]にとっては"おさらい"的な内容となるが、あらためて各キャラの投げ抜け方向&避け方向の優先度をまとめてみた。これを参考にして、なるべく被ダメージを抑えよう。

Text:栗田

投げ抜け(簡易投げ抜け)の優先順位

通常の投げについては右表の通り。以下では、一部のキャラが持つキャッチ投げからの派生に言及しよう。

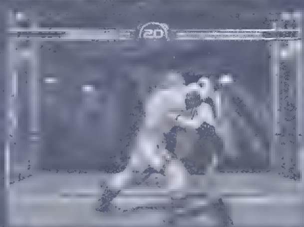
ウルフの〔⇦⇨Ⓟ+Ⓖ〕からは、コンボ始動技のニュートラル(以下、N)を警戒しつつ、ウルフの背側にリング際がある場合は壁コンボやリングアウトが狙える⇦⇨でチェンジ状態になった場合には、やはりコンボ始動技のNを優先。次いでダメージ70の⇦、65の⇨を優先的に抜けよう。

ベネッサのテイクダウンからは、顔面付近を殴る⇨が50、腹部を殴る⇦が45、アームロックをかけるNが35。技後の状況は大差無いので、ダメージのみ考慮して抜ければいい。

ブラッドの首相撲からは、⇨が55、⇦が53、Nが47と近いダメージなので、壁やリングアウトがからまない場合はバランスよく投げ抜けしよう。ただし、リング際に追い詰められている場合は⇨、相手を追い詰めていた場合は⇦の優先度が高くなる。

ゴウの掴みからは、上下左右の4方向に派生がある。Ⓖボタンを押したままで〔掴み中Ⓟ+Ⓖ〕を確実に抜けつつ、レバーをどれか一方向に入れよう。ダメージは⇦と⇨が65、⇧と⇩が50だが、確実に決めたいゴウ側は、通常の投げ抜けでは使わない⇧か⇩を選択する場合が多い。

鷹嵐のもろ差しからは、技後にコンボが決まる⇨が最優先。次いで50の⇦、40のNとなる。⇨からはリングアウトや壁コンボも狙える場合があるので、特にリング際に追い詰められている場合は⇨を抜けたい。



タテに長いステージでは、ウルフの〔⇦⇨Ⓟ+Ⓖ〕に注意。⇦でも⇨でも壁コンボを狙える。

キャラ名	投げ抜け	備考
アキラ	⇦	基本的に〔⇨⇦〕からのコンボか最大だが〔⇦⇨〕も60と高め。
ジャッキー	⇦	普段はダメージ60の〔⇨⇦〕を、壁際では〔⇨⇨〕を警戒。
サラ	⇨	⇦が60、⇨が55。ダメージよりもリングの位置関係を見て抜けよう。
ラウ	⇨	Ver.Aで〔⇩⇧⇦〕が弱まったので、ダメージ60の〔⇦⇨〕が最大。
パイ	⇦	ダメージ60の⇦をメインに、パイがしゃがみ状態なら〔⬇⇨〕も考慮。
ウルフ	⇨	発生の早い投げや最大投げがある⇨優先だが、⇦も75と高い。
ジェフリー	⇨	⇨が65、⇦が60。壁際では〔⇦⇦〕や〔⇦〕からの派生に注意。
カゲ	⇨	〔⇦⇨〕からのコンボが強力。⇦も60減るので自分の体力次第で。
シュン	⇨	Nの飲酒数とダメージが減ったので、酒10杯未満なら⇨を警戒。
リオン	⇨	〔⬇⇨〕からのコンボが痛いが、⇦も60減るのでバランスよく。
アオイ	⇦	⇦が70、⇨が65。壁際では〔⇨〕からの引き違いを警戒したい。
レイフェイ	⇨	⇦が50と低いので、基本的にはダメージ70の⇨を中心に。
ベネッサ(攻)	⇦	⇦が70、⇨が60。自分がリング際なら⇨を抜けよう。
ベネッサ(防)	⇨	体力次第では、投げコンボで最大75の⇦も警戒したい。
ブラッド	⇨	どちらも50と低いので、バランスよく投げ抜けを入れたい。
ゴウ	⇦	⇨が70、⇦が65とどちらも高いので、やや⇨多めでバランスよく。
アイリーン	⇦	⇦が60、⇨が55。リング際では〔⇨〕からの派生に注意。
エル・ブレイズ	⇨	⇨が70、⇦が60。エル・ブレイズを追い詰めた際は〔⇦⇦〕を警戒。
ジャン	⇨	⇨が60、⇦が50と低め。位置関係しだいでは⇦を警戒しよう。
鷹嵐	⇦	⇦が79〜89、⇨が80とどちらも強力。⇦はリングアウト能力にも注意。

半回転技・避け方向の優先度

通常時の主な半回転技を右にまとめたので、そちらを元に解説しよう。

アキラに対しては、ヒット時のリスクを考慮して〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕を避けたい。ジャッキーは〔➡ⓀⒼ〕を重視して背中側。サラは〔Ⓚ〕や〔⇧Ⓚ〕のある背中側が優先だが、コンボ始動技の〔⇦Ⓟ〕も忘れないこと。

ラウは下段技の〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕とコンボ始動技の〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ〕を考慮して腹側としたが、壁際では〔⇨⇨Ⓟ+Ⓚ〕からの壁コンボに注意。パイは中段技の〔⇦Ⓚ〕を優先した。ウルフは〔⬁Ⓚ+Ⓖ〕を筆頭とする危険な技を避けられる背中側を推奨。ただし、不利小では〔⇨⬁⇩⬀⇦Ⓟ〕を警戒して腹側に避けるといい。ジェフリーも〔⬁Ⓚ+Ⓖ〕を重視して背中側。カゲは背中側を主体に、壁際ではリスクの高まる〔⇦Ⓟ〕や〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕を避けよう。

シュンは〔⬀Ⓚ〕を捨てることになるが、〔Ⓚ+Ⓖ〕や〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕をくらう方が危険。リオンは〔⬁Ⓚ〕や〔⇧Ⓚ〕などを避けるために背中側を優先。〔⇦⇨⬃⬁⇨Ⓟ〕を考慮し、避けキャンセル→しゃがみガードとするのもアリだ。アオイはよろけを誘発する〔⇦Ⓚ〕と発生の早い〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕を避ける背中側を優先しつつ、壁際に追い詰められたら〔⇨⇨Ⓟ〕も警戒。

レイフェイは主力技〔⇨Ⓟ〕を避けられる腹側。ベネッサ(ディフェンシブ)は、〔⬁Ⓟ+Ⓚ〕のリスクよりも、汎用性の高い〔⇨Ⓟ〕を避けることを優先。ベネッサ(オフェンシブ)とブラッドは、コンボ始動技の〔➡Ⓚ〕を避けられる背中側。ゴウは表の通り背中側安定。アイリーンは使い勝手のいい〔⇦Ⓚ+Ⓖ〕を警戒。エル・ブレイズは迷うが、〔⇦⬁Ⓚ+Ⓖ〕からの打撃投げや〔Ⓚ〕、〔⇨⇨Ⓚ〕など汎用性の高い技を考慮し背中側とした。

ジャンは圧倒的に背中側を優先だ。鷹嵐はやや腹側が優先だが、壁際では強力な壁コンボにつながる〔⇦Ⓟ〕を避けたい。

キャラ名	避け方向	背中側に避ける主な技	腹側に避ける主な技
アキラ	腹	⇦Ⓟ、⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ジャッキー	背中	Ⓚ、⇨Ⓚ、⇨ⓀⒼ、⇦Ⓟ+Ⓚ、⬁Ⓚ+Ⓖ	⇦Ⓟ、⇦⇦Ⓟ、⇧Ⓚ+Ⓖ
サラ	背中	⇦⇦Ⓟ、⬁Ⓟ、Ⓚ、⇧Ⓚ+Ⓖ	⇦Ⓟ、⇦⇦Ⓚ
ラウ	腹	Ⓚ、⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓟ、⇦⇨Ⓟ+Ⓚ、⇩Ⓚ+Ⓖ
パイ	背中	⇦Ⓚ、⇦⇦Ⓚ	⇦⇦Ⓟ
ウルフ	背中	Ⓚ、⬁Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ、⇨Ⓚ+Ⓖ、⬁Ⓚ+Ⓖ	⇨⬁⇩⬀⇦Ⓟ、⇦⬁Ⓟ、⇨⬁⇩⬀⇦Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓚ+Ⓖ
ジェフリー	背中	Ⓚ、⬁Ⓚ+Ⓖ	⇦Ⓟ、⇦⇨Ⓟ、⇦⬀⇩⬃⇨Ⓟ
カゲ	背中	⇦Ⓟ、Ⓚ、⇦Ⓚ、⇦Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓚ+Ⓖ	⇦Ⓟ、⬀Ⓟ、⇩Ⓚ+Ⓖ
シュン	腹	⬀Ⓚ、⬃Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓟ、⇦⇦Ⓟ、Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ、Ⓚ+Ⓖ、⇩Ⓚ+Ⓖ
リオン	背中	⇦Ⓚ、⇩Ⓚ、⬁Ⓚ、⇦Ⓚ、⇩Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓟ+Ⓚ、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	⇦⇦Ⓟ、⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ、⇨Ⓟ+Ⓚ、⬀Ⓟ+Ⓚ
アオイ	背中	Ⓚ、⇦Ⓚ、⇨Ⓟ+Ⓚ	⇨⇨Ⓟ、⬀Ⓟ
レイフェイ	腹	Ⓚ、⇨Ⓚ+Ⓖ	⇨Ⓟ、⇨⇨Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓚ+Ⓖ、⇧Ⓚ+Ⓖ
ベネッサ(攻)	腹	⇦⇨Ⓚ、⬁Ⓟ+Ⓚ、⬀Ⓚ+Ⓖ	⇨Ⓟ、⬃Ⓚ+Ⓖ
ベネッサ(防)	腹	⬀Ⓟ、Ⓚ、➡Ⓚ、⇦⬁Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓟ、⇩Ⓚ+Ⓖ
ブラッド	背中	⬀Ⓟ、➡Ⓚ	⇦Ⓟ、⬀Ⓚ+Ⓖ
ゴウ	背中	⬀Ⓚ、⇨⇨Ⓚ+Ⓖ、⇦Ⓚ+Ⓖ、⬁Ⓚ+Ⓖ	⇦⇦Ⓟ、⇨⇨Ⓟ、⇦Ⓟ
アイリーン	背中	⇦⇦Ⓟ、⇦⇨Ⓟ+Ⓚ、⇨Ⓚ+Ⓖ、⇦Ⓚ+Ⓖ	⇦Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ
エル・ブレイズ	背中	Ⓚ、⇦⇦Ⓚ、⬀Ⓟ+Ⓚ、⇦⬁Ⓚ+Ⓖ、⬃Ⓚ+Ⓖ	⇦Ⓟ、⬀Ⓟ、⇦⬁Ⓟ+Ⓚ、⬁Ⓚ+Ⓖ
ジャン	背中	⬀Ⓟ、⇩Ⓚ、⬃Ⓚ、⇨Ⓚ+Ⓖ、⬀Ⓚ+Ⓖ	⇦Ⓟ
鷹嵐	腹	⇦Ⓟ	⇩⇨Ⓟ、⇩Ⓟ+Ⓚ、⬀Ⓟ+Ⓚ

VerA MEMO [illegible]

まさかの復活劇!!

VF（バーチャファイター）人別帳

ープレビートライブカップ編ー

「闘劇魂」でごく一部から支持を得た(!?)あの企画が復活！　今回はプレビートライブカップ＋αを中心にお届けするぞ。

Text：磁石with学園CREW

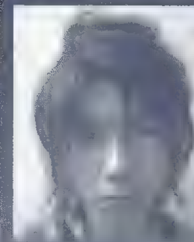


RING NAME： うめっち
CHARACTER： アイリーン
ABILITY： スキンヘッド／毒舌／若者／大会向き

寸評

兵庫のアイリーン使いで、「ゴージャス」がキャラ替えした現在は業界トップとも。見た目のイカツさと裏腹に愛され系のキャラで、華麗にアイリーンを使いこなす。以前はカゲを使用。

「格闘新世紀V」出場や「プレビートライブカップ」一軍に名を連ねるなど、大会での活躍には定評があり、都内勢からの評価も高い。



RING NAME： 愚地ぽっぽ
CHARACTER： ジャッキー
ABILITY： 麻雀／EX壁攻め／天然／イケメン

寸評

九州から上京し、一躍「やつき」と並び称されるほどのジャッキー使いへと成長したが、つい先ごろ地元九州へと帰ってしまった。

アグレッシブなプレイと壁攻めには定評があり、本人の独特な（面白い）キャラクター性も相まって、周囲からの人気が高かった。今後は地元を支える存在として期待したい。



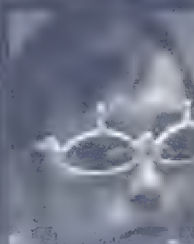
RING NAME： 駅まえ
CHARACTER： アオイ
ABILITY： モラル／メガネ

寸評

東京エリアのニュージェネレーションとも呼べる世代で、中央線界隈のアオイ使いを取りまとめるなど人脈が広い。今やアオイ業界の新たな中心的人物とも称されるほど。

ベイエリアカップなどの大会にも足繁く通い、そのモチベーションは高い。

暴れなどに頼らない堅実なプレイが持ち味。



RING NAME： かいぶつ
CHARACTER： ベネッサ
ABILITY： ロリ○ン教師／攻撃的／メガネ

寸評

荻窪のプレイヤー。元々ラウ使いだったが『VF5R』でベネッサに転向、一気に実力が開花する。現在ではベネッサNo.1に推す声も多い。

どこにでも顔を出す"やり込み勢"で、都内の各種大会においてコンスタントに結果を出す。

アビリティアイコンからも分かるように「いじられキャラ」で、プレイヤー人気も高い。



RING NAME： 完全二択♪
CHARACTER： ウルフ
ABILITY： スタープレイヤー／ジャンプⓀ／[illegible]／BT杯[illegible]

寸評

「ファイナルバトルオーディション」にて、見事スタープレイヤーに選出されたウルフ使い。大御所「組長」に育てられ、東海地方の中心的人物＆ウルフ業界トップクラスに成長。

勢いがあり、乗ると手の付けられないプレイスタイルで、今年のビートライブカップ（BT杯）などでの活躍にも期待がかかる。



RING NAME： こぞう☆
CHARACTER： 鷹嵐
ABILITY： コンボマニア／負けず嫌い／若者

寸評

東海エリア、いわゆる「甚目寺（じもくじ）系」のプレイヤー。『VF5R』後期から頭角を現し、現在では「がまあらし」や後述の「ムック☆」と並ぶ"東海三大鷹嵐使い"の一人として活躍。

やり込み系で遠征好き。プレイスタイルはモラルだが勢いのある熱い男。盟友「ムック☆」とともに、日夜鷹嵐を研究し続けている。



RING NAME： こば次郎☆
CHARACTER： アオイ
ABILITY： 読み合い／魅せるプレイ／プレBT杯[illegible]

寸評

前述の「こぞう☆」らと同じく東海は甚目寺系のアオイ使いで、先の「プレビートライブカップ」におけるアオイチーム準優勝の立役者。

当て身や天地陰陽を要所に組み込んだアオイらしい"魅せる"闘いぶりが特徴的。

地元での人望が厚いだけでなく、女性プレイヤーからの人気も高いとか……。磁石嫉妬。



RING NAME： くろぼ〜
CHARACTER： ラウ
ABILITY： 悪ガキ／毒舌／左虎

寸評

元は東京でプレイしていたラウ使いで、現在は兵庫在住。兵庫のダブルラウ（もう一人は「人造人間」）の一角として活躍している。闘劇2010決勝大会では、ベスト4まで勝ち進む。

若々しい人間性能重視系のプレイスタイルで、相手の戦意＆段位ポイントを根こそぎ刈り取る"ドS系"のプレイヤーである（笑）。



RING NAME:
たら

CHARACTER:
ジャン

ABILITY:
EX避けキャン / [illegible] / [illegible]

寸評

埼玉のプレイヤーで、以前はカゲ使いだったが『VF5R』でジャンに転向、プレビートライブカップにてジャンチームに選ばれるなど高評価。一昨年の闘劇決勝大会では、優勝チームを後一歩まで追い込むなど高い実力を持つ。

社交的な人柄で顔が広い。避けキャンセルを活かした、攻撃的なスタイルが特徴。



RING NAME:
ちんばんJ

CHARACTER:
ジャッキー

ABILITY:
EX野次 / EX三味線 / 居合蹴り

寸評

『VF3』時代にヤンチャな若手ジャッキー使いとして名を馳せた千葉系プレイヤーだが、諸事情で長期間VFから離れていた。しかし『VF5R』中期に復活するや、驚異のやり込みでプレビートライブカップのジャッキー一軍入りを果たす。

野性味あふれる"勢い系"スタイルで、"VF業界最凶の口(くち)プレイヤー"とも称される。



RING NAME:
とんかつ投手

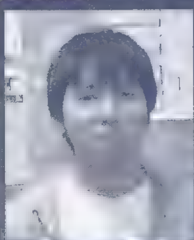
CHARACTER:
ラウ

ABILITY:
若者 / 人間性能 / 夜行バス

寸評

九州(福岡)のラウ使いで、スタープレイヤー「フルスイング」と並んで最強の若手と評されることも多い。ちなみに父親もVFプレイヤー。

いわゆる若者系プレイヤーの中でも、ズバ抜けて人間性能が高い。一見自由ほん放に見えるプレイスタイルだが、空間把握能力、壁との距離と角度などを正確に計算している。



RING NAME:
日本治安防衛隊

CHARACTER:
ラウ

ABILITY:
モラルプレイ / 好青年 / [illegible]

寸評

千葉・我孫子勢で、名門チーム【ワグナリア】主力メンバーのラウ使い。『VF4』時代からのベテランプレイヤーだが、名前が売れてきたのは『VF5R』以降。知る人ぞ知る関東の強豪だ。

ベイエリアカップでも二度の優勝経験を持つなど、乗ったときの連勝能力が高い。プレイスタイルは堅実・基本に忠実なモラルタイプ。



RING NAME:
ばすた～

CHARACTER:
リオン

ABILITY:
プレBT杯優勝 / EX若者 / 段位戦厨 / EXスロースターター

寸評

九州は鹿児島から、『VF5R』末期に神奈川へ移住してきた若手リオン使い。特に『VF5 FS』でのやり込みが凄まじく、プレビートライブカップでリオンチームに選ばれるなど一躍頭角を現す。キャラの長所を引き出しつつ、若さ＆人間性能の高さを感じさせる。「大会あるところにばすた～あり」と言われるほど高モチベ。



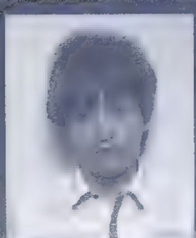
RING NAME:
ぷうた☆

CHARACTER:
ジャン

ABILITY:
段位戦厨 / 熱血 / 上海万博

寸評

某シンガポールジャン亡き(!?)後のジャン業界を引っ張る、東海エリアの顔役。やり込み度合いがハンパではなく、遠征と段位戦が大好き。地元以外のプレイヤーからの人望も厚く、地域間の橋渡し的役割もこなす。見た目は熱血漢だがプレイスタイルはモラル重視で、ジャン業界でもトップクラスの強さを誇る。



RING NAME:
ムック☆

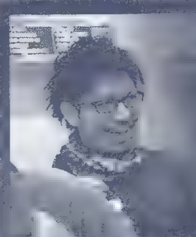
CHARACTER:
鷹嵐

ABILITY:
人間性能 / 若者 / おしゃれ

寸評

最近になって頭角を現してきた、岐阜の鷹嵐使い。先ごろ開催されたプレビートライブカップに出場し、その前後の野試合における闘いぶりから、都内勢からも認められる。

プレイは若者らしく人間性能を活かしたスタイルで、前述の「こぞう☆」と並んで今後の鷹嵐業界をリードしていくことが期待される。



RING NAME:
ヤワタスター

CHARACTER:
アキラ

ABILITY:
キャラ替え厨 / EX開跨 / 都市伝説

寸評

『VF3』時代からのベテランで、あまり表舞台に出ないため知名度は低いが、信者が居るほどの"隠れた強豪"。シリーズごとに強キャラを見極めて使いこなし、高段位と高勝率を誇る。

ガード崩しを打つタイミングとバリエーションが豊富で、日本一開跨を打っている説(!?)があるほどだ。実はオタク、とは「磁石」の弁。



RING NAME:
ヨゴ☆カゲ

CHARACTER:
カゲ

ABILITY:
EXモラル / EX堅実 / 犬好き / 小柄

寸評

東海は愛知を拠点とするカゲ使い。「完全二択♪」と共にビートライブカップ準Vの立役者。玄人筋からは"最強カゲ"と評される。「格闘新世紀V」出場のほか大会での活躍が目覚ましく、都内勢からも高評価。ハデさは無いが、モラル主体の堅実なプレイスタイルにはファンも多い。まさに"玄人受け"するプレイヤーだ。



ストラニア編の最終ステージに加え バウワー編も序盤戦を一気に攻略!

星霜鋼機 ストラニア

ついに配信開始予定の、もう一つの『ストラニア バウワー編』。今号はストラニア編の最終ステージとともに、序盤ステージを攻略するぞ!

■星霜鋼機ストラニア
■メーカー：グレフ
■ジャンル：[illegible]シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■稼働日：2011年6月Ve[illegible]
■使用基板：NESiCA×Live

※特に記述が無い場合は「NORMAL」に対応した攻略内容となります。

 Text：伊勢猫

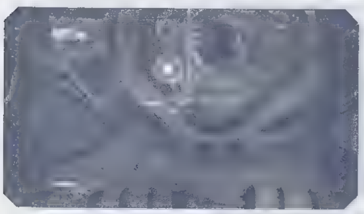
総力を結集して敵軍の前線基地を破壊せよ!

SIDE:Strania STAGE-06

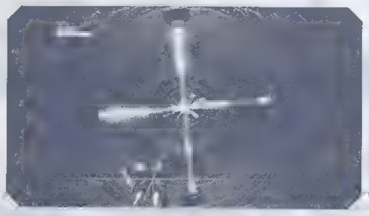
ストラニア軍の電撃作戦もいよいよ最終段階。敵衛星要塞の包囲網を抜け、最深部で待つライバル機との決戦に備えよ!

衛星要塞上での戦闘となるステージ6は、無限スクロールに加え、移動施設エリアや3D視点エリアなどの特殊なギミックが満載。スクロール速度＆ゲーム展開も早いので、まずは全体の大まかな流れを覚えることが最優先！ エリアごとの細かなパターンについては、後から覚えれば問題無しだ。

ステージ前半で有効な武器については、スタート直後のアイテムキャリアーから回収可能なロケット＋αがオススメ。後半エリアはサイド＋αが有効なので、3D視点エリアを抜けた直後のサイプラスを逃さないこと。ボス戦はソードがあればOKなので、経験値を稼ぎたい武器を手元に残していこう。



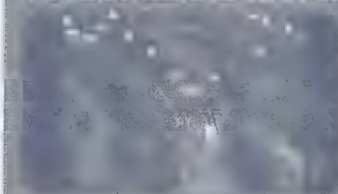
ステージ序盤は物量に押されがちで、ロケットを使えればO/Dゲージを回復しやすいぞ!



中継ポイントの前後に挿入される3D視点エリアは、画面下で左右に動くのが避けやすい

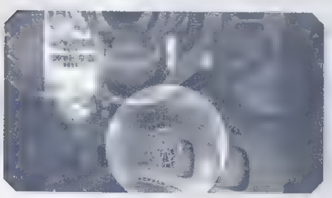
敵軍2P機体の乱入イベント

ステージ6には隠し要素とも呼べる、バウワー軍2P機体の乱入イベントが存在。具体的[illegible]

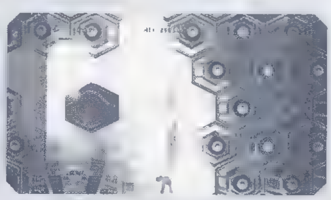


STAGE-06 前半AREA 敵軍施設を破壊してゲージを回復せよ!

スタート直後のアイテムキャリアー×4機は、ルシエ編隊がカブるので被弾しないように注意！ 最初に右手前のバルカンを回収し、左側へ移動しながらミサイル→ソード→ロケットと順番に回収＆O／Dゲージを回復する。直後のサイプラス編隊をO／Dで抜ければ、障害物が設置された移動施設エリアへと突入。スクロールとともに高速で施設も流れていくが、多少なら体当たりしてもダメージを受けないので慎重に。続く3D視点エリアは、砲台が動かないので特に問題無いハズだ。



アイテム×4個を回収できれば、横一列に並んだサイプラス編隊をO／Dで安全確実に抜けられるぞ!



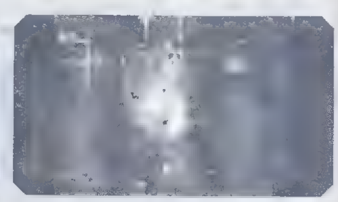
移動施設エリアに入った直後、施設の密集地帯は同じ方向へ移動し続けると効率良く破壊できてお得だ。

STAGE-06 後半AREA サイドを使ったパターンが安全確実!

汎用型サイザロス×2機の中継ポイントを抜けると、2回目の3D視点エリアへと突入。今度は回転砲台が紛れているので、引っかけられないよう動きを見極めて避けること。ボス前の無限スクロールエリアでは、横一列に並んだ敵機を効率よく倒せるサイドが大安定。スタート地点の左側にサイド持ちサイプラスが出現するので、速攻破壊で回収～両脇のサイプラスを破壊！ あとは武器を全回収してゲージをMAX状態にし、次のサイ・オー編隊をO／D発動で乗り切ればボスは目前だ。



動いている砲台を注視し、当たりそうなラインを最小限の移動で回避。回転速度の違いに注意しよう。

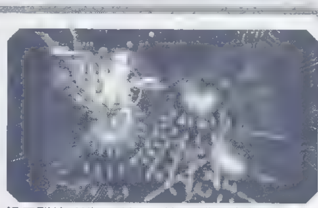


スタート直後のサイド回収が勝負の分かれ道。敵機破壊に気を取られ、武器の回収を忘れないように。

O/D POINT.1&2 うまく回復すれば2回発動?

難所はO／Dで切り抜けろ!

ステージ前半のO／D使用ポイントは、サイプラス編隊と中継ポイントの汎用型サイザロス×2機の二箇所。ただし、施設の破壊数が足りないとゲージが足りなくなるので要注意！



汎用型サイザロスはソード×7発で寸止めして、O／D発動後に連続で破壊するのがオススメだ!

O/D POINT.3 無敵時間中に早回しを狙え!

武器回収より撃破を優先!!

ステージ後半のO／D発動ポイントは、ボス直前のサイ・オー編隊がオススメ！ O／Dの無敵時間を利用することにより、ミスを気にせず早回しイベントを狙えるので一石二鳥だ。

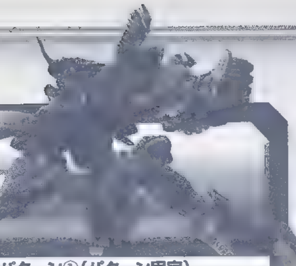


O　Dを使えばイベント条件の早回し成功率も格段にアップ!　武器回収よりも撃破を最優先だ。

敵機データ	タイット(100Pts.)
もっともポピュラーな汎用型の小型敵機で、中盤ステージ以降になると自機狙い弾を単発で発射。ステージ6は施設エリアに登場する。	

敵機データ	ルシエ(100Pts.)
タイットと同列の小型敵機で、こちらは直線軌道のツインショットを発射。スタート直後に高速ですれ違うので、被弾しないよう注意!	

敵機データ	施設(100Pts.)
移動施設エリアに設置されている破壊可能なブロック。矢印が描かれた施設は、破壊不可能&矢印方向へ移動する性質を持っているぞ!	



SIDE:Strania STAGE-06 BOSS

特級戦闘機兵 ガズィーマ

ボス得点	200,000Pts.

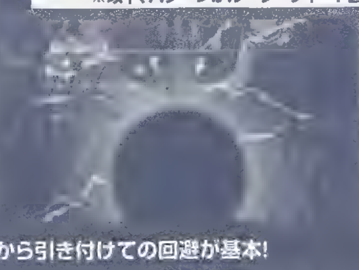
ここまで偶数ステージで遭遇してきた、パワワー星ライバル機体との最終決戦。一部、ランダム要素も含まれているが、予備モーションが長いため攻撃パターンは見極めやすい。その半面、耐久力が高いのでソード以外だと思ったようにダメージを与えられない。

攻略パターンの基本方針としては、ひたすらボス胴体に密着してのソード攻撃がベターな選択（個別の回避方法は攻撃パターンを参照）。順調にダメージを稼いでいければ、チャート5でボスが最終形態へ移行するハズだ。攻撃パターン⑥の重力弾幕が強化された最終形態までO/Dを残しておき、残り耐久力が3分の1まで削った時点で発動！　後は耐久力ゲージを見ながらタイミングを調整し、最高倍率での破壊狙っていけばいい。

攻撃チャート

チャート1	攻撃パターン①（パターン固定）
チャート2	攻撃パターン②or③（ランダム）
チャート3	攻撃パターン④or⑤（ランダム）
チャート4	攻撃パターン⑥（パターン固定）
チャート5	攻撃パターン②or③（ランダム）
チャート6	攻撃パターン④or⑤（ランダム）

※以下、パターンがループ～チャート2へ戻る



パンチ&キック攻撃はボスが消えてから引き付けての回避が基本！



視点が大きく切り替わる構え後は、自機座標を狙ったパンチorキックが飛んでくる。コレを画面端へ誘導するワケだが、ボスが画面外へ消えてから約2秒後に切り返すと丁度良いタイミングに。着弾ポイントからバラ撒き弾は、距離を離して回避だ。

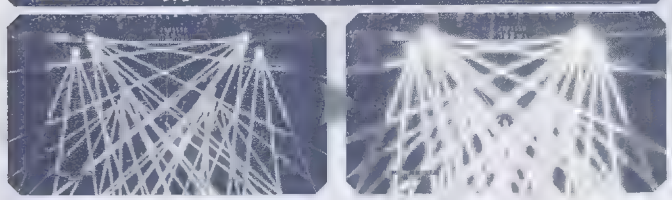
脱出シーンの回避パターン

ステージ6はボス撃破クリアにならず、連続で要塞からの脱出シーンがスタート!?　後方から迫る頭部パーツのレーザー攻撃×4セットを避け切れば、晴れてステージクリアとなる仕組みだ。



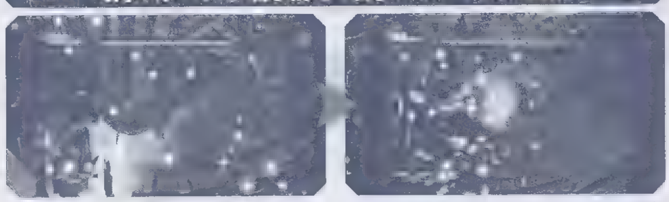
STAGE-06 BOSS 攻撃バリエーション 一覧

攻撃パターン①:残像レーザー×3セット



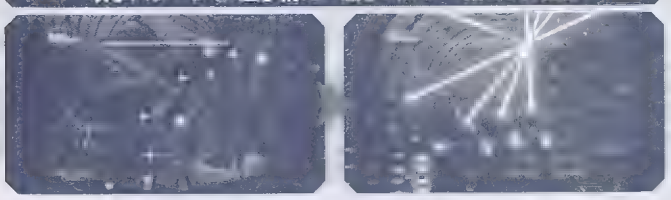
4ボスが使用する残像レーサー強化版。基本的にボス正面が安全地帯なので、ガイドビームのヒット状況で判断して上下に微調整するのが基本。ただし、ボス本体に接触する可能性があるので上げすぎは注意！

攻撃パターン②:右手構え～右手パンチ～ドリル弾幕



突き上げ構え～右手パンチの連係攻撃。着弾地点から発生する弾幕を避ける際は、攻撃する腕側の画面端へ誘導しておくと弾幕を避けやすい。パンチ後のドリル自壊時には、自機方向へバラ撒き弾が飛んでくる。

攻撃パターン③:左手構え～左手パンチ～指ビット攻撃



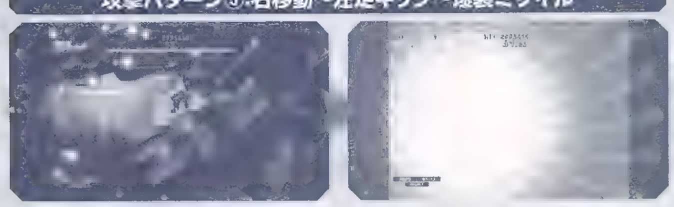
腰構え～左手パンチの連係攻撃。レーザーを照射する指ビットは破壊可能だが、押されやすいので連射砲台には近づきすぎないこと。一番右側の連射弾のすき間であれば、ボス本体をソードで攻撃し続けられる。

攻撃パターン④:左移動～右足キック～機雷ビット攻撃



右足キックからの連係攻撃。破壊可能な機雷ビットについては、破壊した直後にも十字弾幕を撃ち返すので注意。安全重視でやり過ごすのであれば、機雷ビット放置で十字弾幕のタイミングを揃えた方がいい。

攻撃パターン⑤:右移動～左足キック～爆裂ミサイル



左キックからの連係攻撃は、パンチ同様に逆側へ誘導すると戻り際に体当たりされるので要注意！　大型の爆裂ミサイルは、爆裂後に全方位へ連射弾が発生。いずれかの方向へ回転するので焦らず避けること。

攻撃パターン⑥:重力弾幕～落下弾幕



自機を引き寄せる重力弾＋旋回弾幕（回転方向ランダム）は、回転方向の先を見ながら本体を密着斬り。一定時間後、爆発エフェクトとともに自機後方から振ってくる炸裂弾は、ボスに触れると跳ね上がるぞ！



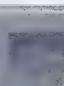
敵機データ	サイプラス-20（1,000Pts.）

ステージ序盤から出現する汎用人型兵器。換装された武器で攻撃が変化し、ノーマルショット以外だと撃破時にアイテムを落とす。



敵機データ	サイ・オー（2,000Pts.）

サイプラスの強化版となる汎用人型兵器。耐久力と攻撃性能に優れた機体で、両手に武器アイテムを装備して登場することが多い。



敵機データ	サイザロス（10,000Pts.）

ステージ4ボスの汎用タイプ。攻撃パターンは両手からの扇状連射弾のみで、ランダムで3パターンのいずれかを繰り出してくる。

残存勢力を掃討して偵察衛星を撃破せよ!

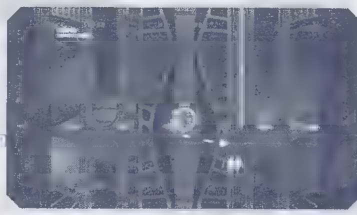
SIDE:Vower STAGE-01

SIDE：ストラニアとは逆の視点でステージが進むSIDE：バウワー。難易度も少し高めなのでそれなりに覚悟すること！

いわゆる「2周目」プレイに相当するSIDE:バウワーは、特殊なギミックが満載されたステージ1からスタート。基本的なマップ構成はSIDE：ストラニアのステージ6に準じた形となるが、ステージ道中の敵機配置や種類、ステージボスなどは、全く新しいストラニア軍仕様のモノに置き換えられている。

さらに武器アイテムもバウワー軍の武器（赤色）のみ重ね取りで強化可能となって、ストラニア軍の武器（青色）はいずれも強化されない。ステージ道中で有効な武器アイテムは、Sei-Ryu編隊の前後で回収可能なレーザー+サイド+ソードの組み合わせがオススメ。重ね取りで消さないように注意しよう。

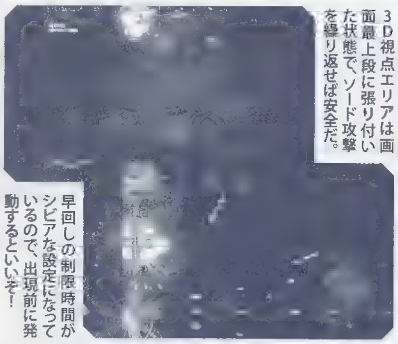

スタート直後は左右無限スクロールな上、敵弾も多いので無理せずショットがオススメ。


サイドはステージ2用にキープ。レーザーは好みの武器に持ち替えても特に問題無しだ。

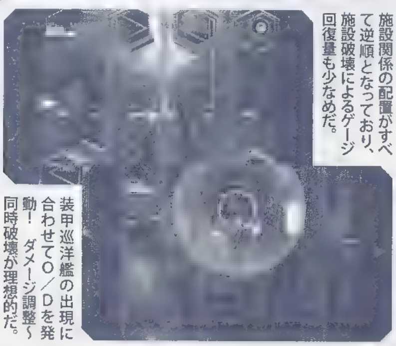
O/D POINT.1 前半エリアは無理せずショット中心で!?

Sei-Ryu編隊をO／Dで一掃せよ!

アイテムキャリアーからレーザー&ディレクションを両手に回収後、Sei-Ryuのラッシュ地帯が1回目のO／D使用ポイントとなる。このSei-Ryu編隊も早回しが可能なので、1編隊目の出現直前にタイミングを合わせてO／Dを発動！　早回しで3機のアイテム持ちSei-Ryuが追加されるので、重ね取りでO／DゲージをMAXまで回復しておく。次の移動施設エリアを慎重に進んで、中継地点を越えた後半エリアまでO／Dゲージは温存しておきたい。


3D視点エリアは画面最上段に張り付いた状態で、ソード攻撃を繰り返せば安全だ。

早回しの制限時間がシビアな設定になっているので、出現前に発動するといいぞ！


施設関係の配置がすべて逆順となっており、施設破壊によるゲージ回復量も少なめだ。

装甲巡洋艦の出現に合わせてO／Dを発動！　ダメージ調整～同時破壊が理想的だ。

O/D POINT.2 安全を取るかスコアを取るか?

装甲巡洋艦はO／D破壊でスコアアップ!

ステージ道中で2回目のO／D使用ポイントとしては、2回目の3D視点エリアを抜けたボス前の装甲巡洋艦×2隻が狙い目だ。左右横並びの配置で出現するが、サイドを持ち越していれば最高倍率×2隻破壊も狙えるレベル。ただし、ここでO／Dを使ってしまうと、どうやってもボス突入時にゲージが足りない状態になってしまう。このため、安全確実にボスを倒したいのであれば、2回目のO／Dを温存してボス戦まで持ち越していくこと。

STAGE-01 BOSS

[illegible]機 Mei-Rai

ボス得点 50,000Pts.

ステージ1ボスは攻撃バリエーションが時間経過や部位破壊で変化し、大まかに三段階の攻撃形態を持った難敵。スタート直後の第一形態は、不可視バリアに包まれた状態で、バリア破壊により第二形態へ移行。第二形態になると4基の砲台からツインショットを撃ちはじめ、さらに弱点の破壊可能部位×4箇所を破壊することで、バラ撒き弾が追加される。第三形態に関しては時間経過で移行し、大型パネル×4枚を展開&ロックオン形式の特殊なECM弾（判定無し）を断続的に撃ちはじめる。

具体的な攻略パターンとしては、ソード攻撃による速攻パターンが有効。第一形態からボスに張り付いて、耐久力50%を目安にO／Dを発動するだけで、第三形態へ移行させずトドメを刺していける。


出現直後は姿が見えない状態で、攻撃ヒット時のみバリアに包まれたボスを視認できるぞ!

ゲージが足りない場合は、ショットが通りづらい部位を狙って[illegible]を当てて回復する

ロックオン後のECM弾はダメージ無し。敵弾が止まる大型パネルの旋回中は、一切攻撃が効かないのでO／Dを無駄撃ちしないこと。

CHECK POINT.1

HARD&EXPERTモードの違いは？

これまでNORMALモードに準じた攻略記事を展開してきたが、本作には[illegible]する。HARDモードは攻撃頻度とボス耐久力が強化されて、EXPERTモードでは中型機以上を破壊した際に、紫色の撃ち返し弾（撃破時に放出される敵弾）が大量に追加されていく。


NORMALとHARDモードの違いこそ少ないが、撃ち返し弾アリのEXPERTモードは完全な別モノといえる。

EXステージが出現!?

モードセレクトでも告知されている通り、NORMALモード以外の難易度でステージ6をクリアするとEXステージが出現！　その内容はライバル機との最終決戦で、コレを制限時間内に撃破できればALLクリアとなるが、制限時間を過ぎた場合は強制的にゲームオーバーとなってしまうぞ!!


燃えさかる炎の中からソード×2装備のライバル機が出現!?


特殊条件下の最終決戦は、自分自身の目で確かめてもらいたい。

敵機データ｜小型迎撃機 D5-24式(100Pts.)
もっともポピュラーな汎用型のザコ敵機で、自機狙いの単発ショットを撃つ。基本的に直線軌道で分かりやすい動きをしてくれる。

敵機データ｜小型戦闘機 G401(100Pts.)
D5-24式と同系列の汎用ザコ敵機で、こちらはツインショットを発射する。ステージ1に出現するタイプは、停滞後に正面へ攻撃。

敵機データ｜移動砲台 NX21(100Pts.)
障害物地形ステージでのみ出現する汎用型の移動砲台。段差をジャンプで移動しつつ、自機狙いの単発ショットを撃つので注意。

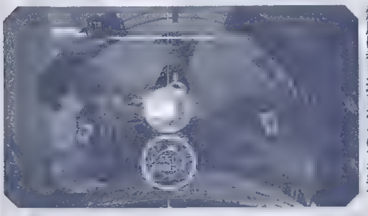
ストラニア軍が送り込んだ精鋭部隊を迎撃せよ!!

SIDE:Vower STAGE-02

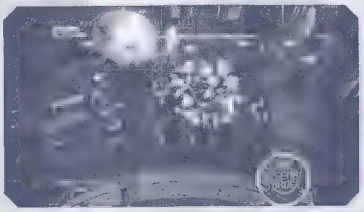
巨大な重力粒子砲を巡った攻防の防衛側となるSIDE：バウワーのステージ2。基本は同じなので焦らずに進んでいこう！

基本的なマップ構成こそSIDE：ストラニアのステージ5と同じだが、SIDE：バウワーでは一転して制御装置を護らなければならない。この際に覚えていて欲しいのが「制御装置はボス以外狙わない」ということ。つまり、3箇所の制御装置を狙うボスを3回追い返せば、防衛ミッションが成功となる。

ステージ道中の武器アイテムについては、横スクロールに強いサイド＋αがオススメ。ステージ1から持ち越してあれば、一つ目の制御装置後に重ね取り強化も可能なので覚えておくこと。逆手に装備する武器に関しては、O／Dゲージの回復優先で順次アイテムを重ね取りしながら進めば問題無い。



逆をいえばボスは自機を攻撃しないが、密着し過ぎるとボムの爆風に巻き込まれるので注意。

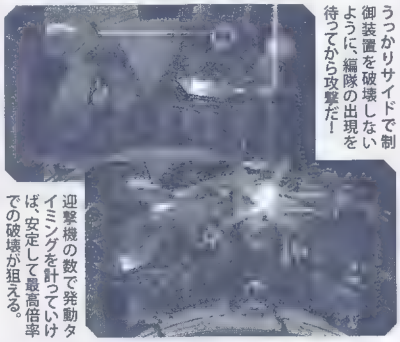


ストラニア軍の機動兵器は出現位置へと転移する。出現パターンを覚えて迎撃していこう。

O/D POINT.1 発動タイミングは破壊した数でOK?

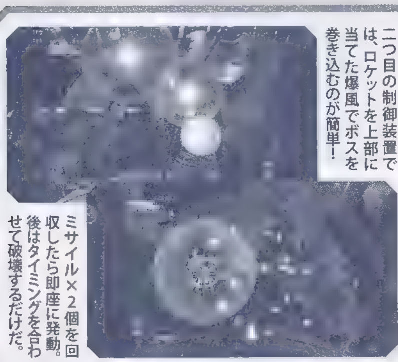
迎撃機編隊でタイミングを計れ!

ステージ道中における1回目のO／D発動ポイントは、制御装置一つ目～二つ目の間。アイテム×4個の回収後に、右前方から出現した迎撃機編隊15機の撃破を目安にO／Dを発動！　後は右上から出現した装甲巡洋艦に張り付くだけで、タイミング良く最高倍率で撃破できる。以後は、Sei-Ryuが落としたアイテムを順次レーザーへ重ねるようにして回収。2隻目の中型移動砲で再度発動できるように、アイテムを漏れなく回収していけばいい。



うっかりサイドで制御装置を破壊しないように、編隊の出現を待ってから攻撃だ！

迎撃機の数で発動タイミングを計っていけば、安定して最高倍率での破壊が狙える。



二つ目の制御装置ではロケットを上部に当てた爆風でボスを巻き込むのが簡単！

ミサイル×2個を回収したら即座に発動。後はタイミングを合わせて破壊するだけだ。

O/D POINT.2 アイテム回収でゲージを温存して進め!

2隻目は引き付けて発動しよう!

ステージ道中における2回目のO／D発動ポイントは、二つ目の制御装置を越えた直後。左側へミサイル持ちSei-Ryu×2機が転移してくるので、コレを破壊&回収すればゲージMAX状態まで回復できる。ただし、曹巡洋艦の方が先に出現するので、うっかりサイドで破壊してしまわないよう注意すること。以降は三つ目の制御装置までにソード持ちSei-Ryu×2機が出現するので、ゲージ回復も兼ねて落とさないように重ね取りで回収しよう。



STAGE-02 BOSS

ステラマキナ

ボス得点	100,000Pts.

ストラニア軍の1P機体が率いるステラマキナ部隊は、全3種類の攻撃バリエーションがランダムで入れ替わる。もっとも厄介なのがボスの動きを護衛Sei-Ryu×3機がトレースするボム護衛パターンで、画面下側へ追い込まれると逃げ道が無くなってしまう。できるだけボスの動きを先読みして側面or背後へ回り込んで、ソードで引っかけて炸裂したボムの爆風に巻き込まれないよう注意していこう。

具体的な攻略パターンとしては、ソード攻撃による短期決戦がオススメ。開幕にボム護衛パターンさえ引かなければ、ソード攻撃のゴリ押しで十分に耐久力を削り切れる。ただし、耐久力ゼロになっても撃破とはならず、O／Dを発動したボスの体当たり攻撃の直後にトドメを刺してクリアとなる。



バルカン護衛パターンは画面最上段が安全地帯。ボスの背後を回るように移動するといい。

ソード護衛パターンもボスの周囲を回っていれば、バルカンやミサイルに当たらないぞ！

撃破直前のO／D突進は、横移動～縦移動とボスに十字を描かせるよう避けると安全。6回目を避けた後のO／D発動で高倍率だ。

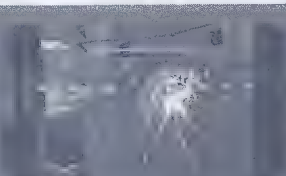
CHECK POINT.2

タイムボーナスより熟練度を重視!?

これまでソードの速攻パターンをオススメしてきたが、スコアアップを目指すなら話は別。ALLクリア時に「武器技能有段資格ボーナス」として、初段超えの武器1種類に付き百万点が加算される。中でもステージ2のボスは、ギリギリまで経験値稼ぎが可能なポイントなので覚えておこう。



SIDE：ストラニアのステージ1ボスも、ソード護衛ザコ編隊を2セット回した方がお得だったりもするぞ！



SIDE:ストラニア ステージ2

ボスの耐久力ゲージを1／3以上減らさなければ、護衛サイプラスでスコア&経験値を稼ぐことが可能。特攻時のソードを回収すれば、ゲージ回復～O／D発動を繰り返せる。

SIDE:バウワー ステージ2

SIDE：ストラニアと同じようにして、護衛Sei-Ryuでスコア&経験値を稼ぐことが可能。Sei-Ryuが3種類の武器を落とすため、複数武器の段位を満遍なく上げられるぞ！



敵機データ	Sei-Ryu 28(1,000Pts.)
	ステージ序盤から出現する汎用人型兵器。換装された武器で攻撃が変化し、ノーマルショット以外だと撃破時にアイテムを落とす。

敵機データ	装甲巡洋艦 Izu-Mo(5,000Pts.)
	機体左右の砲台からナナメ方向へ扇状弾を撃つ大型艦。見た目通りに耐久力も高めだが、ソード攻撃で張り付けば速攻撃破も可能。

敵機データ	中型移動砲 Syun-Rai(5,000Pts.)
	回転式の炸裂弾砲台を備えた大型機。着弾点から放射状に炸裂弾がバラ蒔かれるので、敵弾回避のタイミングを間違えないこと。

スコアアップのヒントが詰まった各種データ類をまとめて掲載!

これまでと少し記事の趣向を変えて、今号はスコア関連データを一挙掲載！　前号から引き続きのザコ敵機一覧に加え、各種ボスの破壊可能パーツまでを完全網羅していくぞ!

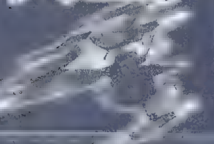
ダライアスバースト アナザークロニクル

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE UNLOCK A
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：横スクロールシューティング
■操作方法　：1レバー＋3ボタン(×4シート)
■稼働日　：2011年4月17日(稼働中)
■使用基板　：TAITO TypeX2
■ネットワーク　：NESYS

各種ボスとザコ敵機のデータを大公開!

スコア関連DATA



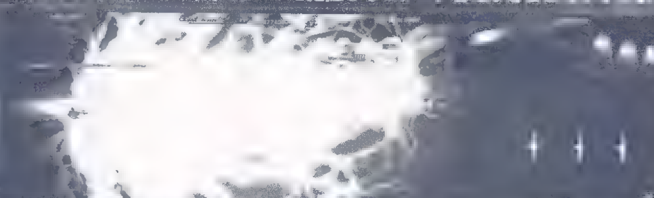
まずは稼ぎの肝となる「スコアレート」を簡単におさらい。クリア重視もいいけど、スコア稼ぎでしか味わえない面白さもあるぞ!

本倍率が高いオリジン&セカンド機体は、1回ごとの上昇率が低く設定されている。また、外伝機体のブラックホールボンバーで倍率を[illegible]

機体名称	基本倍率	通常バースト時	バーストカウンター時
Silver Hawk Legend	1～16倍	×4倍(最大64倍)	×6倍(最大96倍)
Silver Hawk Next	1～16倍	×4倍(最大64倍)	×6倍(最大96倍)
Silver Hawk Formula	1～16倍	×4倍(最大64倍)	×6倍(最大96倍)
Silver Hawk Origin	1～60倍	-	-
Silver Hawk Gaiden	1～24倍	ブラックホールボンバー時×4倍(最大96倍)	
Silver Hawk Second	1～60倍	-	-

スコア倍率とボス稼ぎの基本とは?

「DBAC」における稼ぎの基本といえば、破壊時の加算スコアに適用されるスコアレートだ。仕組み自体は至ってシンプルで「時間当たりの破壊数によって倍率がアップして」「被弾時に倍率がダウン、ミスすると倍率がリセット」される。スコアレートは最大倍率が機体別に決まっており、さらに通常バーストやバーストカウンターの使用で倍率を上げることが可能。このバーストによる倍率加算が稼ぎのポイントで、高耐久な硬いボスや破壊可能パーツ、道中の編隊ボーナスをどれだけ通常バースト&バーストカウンターで撃破できるかが重要。クリア重視の設置バースト主体なプレイ以上に、出現パターンを把握してのゲージ管理が必要となってくる。



[illegible]30,000Ptsのクリアボーナスがあるため、ボス戦は[illegible]

■ Unlock A 対応版　全36種類ボス別スコアDATA

ボス名称	ボス得点	破壊可能なパーツ(パーツ得点)	備考
IRON FOSSIL	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／本体鱗(1,000Pts)×16×2セット	ミサイル:1,500Pts./鱗弾:0Pts.
KNIGHT FOSSIL	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／本体鱗(1,000Pts)×16×2セット	ミサイル:1,500Pts./鱗弾:0Pts.
KING FOSSIL	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／本体鱗(1,000Pts)×16×2セット	ミサイル:1,500Pts./鱗弾:0Pts.
HARD WHEEL	100,000Pts.	外殻(30,000Pts)×6	-
MUD WHEEL	100,000Pts.	外殻(30,000Pts)×6	-
THORN WHEEL	100,000Pts.	外殻(10,000Pts)×6	-
HYPER JAW	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／鼻(30,000Pts)×1	-
DISASTER JAW	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／鼻(30,000Pts)×1	-
HEAVY JAW	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／鼻(30,000Pts)×1	-
ASSAULT JAW	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／鼻(30,000Pts)×1	-
TRIDENT JAW	100,000Pts.	鼻(30,000Pts)×1	-
LIGHTNING CLAW	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／レーザー発射口(30,000Pts)×4	ミサイル:0Pts.
LIGHTNING FLAMBERGE	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／砲台(30,000Pts)×2／翼内部(30,000Pts)×2	-
LIGHTNING PRISON	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×1／砲台(30,000Pts)×2	-
ANCIENT BARRAGE	100,000Pts.	-	ミサイル:100Pts.／卵形機雷:100Pts.
SLASH SHELL	100,000Pts.	-	ミサイル:100Pts.／卵形機雷:100Pts.
PHANTOM CASTLE	100,000Pts.	外部&内部装甲(30,000Pts)×26	-
MIRAGE CASTLE	100,000Pts.	外部&内部装甲(30,000Pts)×26	-
DUAL SPIN	100,000Pts.	-	-
BRIGHTLY STARE	100,000Pts.	キャノピー(30,000Pts)×1／背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／足ヒレ(30,000Pts)×2	-
INSANE STARE	100,000Pts.	キャノピー(30,000Pts)×1／背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／足ヒレ(30,000Pts)×2	-
GLASSY STARE	100,000Pts.	キャノピー(30,000Pts)×1／背ビレ(30,000Pts)×1／胸ビレ(30,000Pts)×2／足ヒレ(30,000Pts)×2	-
VIOLENT RULER	100,000Pts.	-	ミサイル:100Pts.
GOLDEN RULER	100,000Pts.	-	ミサイル:100Pts.
THOUSAND KNIVES	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×4／胸ビレ(30,000Pts)×9×2／腹ビレ(30,000Pts)×4×2／尻ビレ(30,000Pts)×6	
THOUSAND EDGE	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×4／胸ビレ(30,000Pts)×9×2／腹ビレ(30,000Pts)×4×2／尻ビレ(30,000Pts)×6	
THOUSAND BULLETS	100,000Pts.	背ビレ(30,000Pts)×4／胸ビレ(30,000Pts)×9×2／腹ビレ(30,000Pts)×4×2／尻ビレ(30,000Pts)×6	
HUNRY GLUTTONS	100,000Pts.	-	小ピラニア:800Pts.
BRUTE GLUTTONS	100,000Pts.	-	小ピラニア:800Pts.
HEAVY GLUTTONS	100,000Pts.	-	小ピラニア:800Pts.
DARK HELIOS	100,000Pts.	関節装甲(30,000Pts)×7	ミサイル:0Pts.／キューブ:0Pts.
DARK FLAME	100,000Pts.	関節装甲(30,000Pts)×7	-
GREAT THING	100,000Pts.	-	イルカ:10,000Pts.／ドリル弾:30,000Pts.
G.T.V	100,000Pts.	-	イルカ:10,000Pts.／ドリル弾:30,000Pts.
MASSIVE WHIP	100,000Pts.	-	-
BLAZES WHIP	100,000Pts.	-	-

DBAC情報局　クリアボーナスについて。以前にも攻略記事として掲載したが、ゾーンクリア時に加算されるボーナスの内訳は以下の通り。アームボーナス：アームの残り枚数×3,000Pts.／タイムボーナス：残り秒数×30,000Pts.／ノーミスボーナス：オールクリア時にノーミスで10,000,000Pts.　※タイムボーナス&ノーミスボーナスは、クロニクルモードのみプレイヤー数による倍率補正アリ(1P時×4／2P時×2／3P時×1.3／4P時×1)

詳細な公式データをまとめて大公開! 『DBAC』水族館～ザコ編～

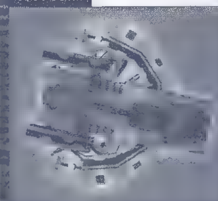
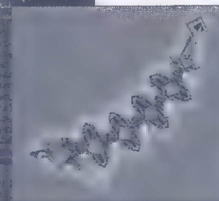
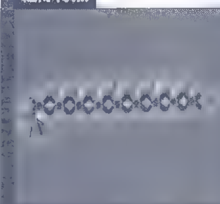
全55種類が存在するザコ敵機のデータをまとめて大公開！ 意外なザコの破壊得点が高かったりするので、チェックしてみよう!!

これまでの歴代シリーズと比べても、バリエーションに富んだザコが多数登場する『DBAC』。それぞれのザコ敵機について、名称や得点をデータリストにまとめてあるが、スコア稼ぎで重要なポイントの一つが編隊得点だ。コレは特定のザコ敵機に適用される[illegible]のボーナスで、「編隊を全滅させた時点でスコアが加算」される仕組み。つまり最後の一機だけ通常バーストで撃墜すれば、バーストゲージの消費を[illegible]に抑えることが可能。これ以外にも、単体で[illegible]の敵機も通常バーストでスコアアップが狙えるポイント！ 道中のどこで通常バーストを使えば効率よくスコアを伸ばせるか、自機パターンと照らし合わせて考えてみよう。



道中におけるバーストカウンター[illegible]

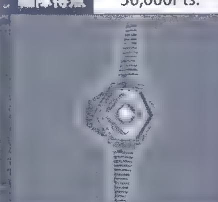
敵機名称	ムッサオー	トヒ・モート	ジャンカ	ゲーユ	シローヒ	シトーヒ
破壊得点	6,000Pts.	6,000Pts.	8,000Pts.	8,000Pts.	400Pts.	2,000Pts.
編隊得点	-	-	-	-	-	-

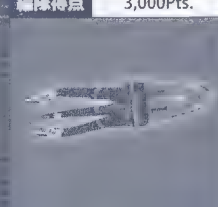
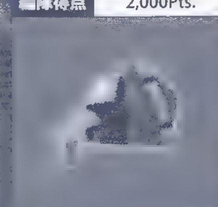
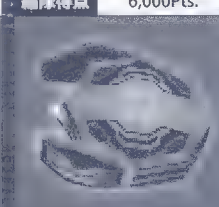
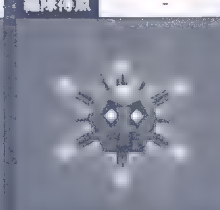
敵機名称	ワ・カシィ	ヤチ・ツー	トーカ	ミサウ	モトーオ	ヤ・ガリハ
破壊得点	本体20,000Pts. 前パーツ2,000Pts. 砲台800Pts.	本体20,000Pts. コンテナ2,000Pts. 砲台800Pts.	本体3,000Pts. 砲台1,000Pts.	本体2,000Pts. パーツ500Pts.	本体1,000Pts. 先端2,000Pts.	本体5,000Pts. 砲台1,200Pts.
編隊得点	-	-	-	-	-	-

敵機名称	セノン	バルト	Sネシウム	ダケイ	キシゲン	Sソイド
破壊得点	200Pts.	400Pts.	300Pts.	5,000Pts.	4,000Pts.	3,000Pts.
編隊得点	2,000Pts.	4,000Pts.	3,000Pts.	50,000Pts.	-	30,000Pts.

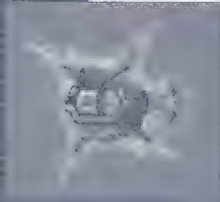
     

敵機名称	Sミラーゼ	Sタノール	Sサイクリン	Sブラーボ	トロゲン	Sフェナ
破壊得点	3,000Pts.	100Pts.	300Pts.	200Pts.	600Pts.	800Pts.
編隊得点	30,000Pts.	1,000Pts.	3,000Pts.	2,000Pts.	6,000Pts.	-

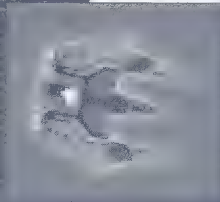
     

DBAC 情報局　ザコ敵機の名称もアナグラム変換可能？ マニアックなプレイヤーには周知の事実だと思うが、歴代シリーズと同じように『DBAC』のザコ名称にも開発スタッフの名前が使用されている模様。中でも分かりやすい具体例は、リスト2段目～6体目の「ヤ・ガリハ」で、コレを逆さ読みすると「ハリガヤ＝針谷プロデューサー」の名前をもじったネーミングであることが一目りょう然!? ほかにも多数の名前が使用されているようだ

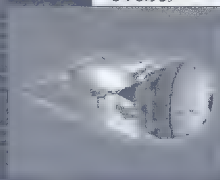
敵機名称	レグコ
破壊得点	800Pts.
編隊得点	-



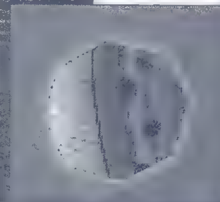
敵機名称	リブデン
破壊得点	400Pts.
編隊得点	4,000Pts.



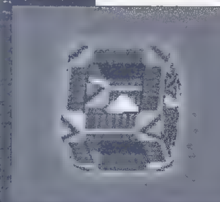
敵機名称	スタチン
破壊得点	300Pts.
編隊得点	3,000Pts. ※編隊ボーナスが無いものもある。



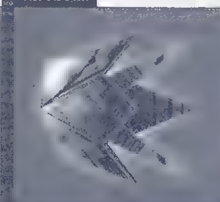
敵機名称	グステン
破壊得点	200Pts.
編隊得点	2,000Pts.



敵機名称	Sヤズカ・タカーミィ
破壊得点	100Pts.
編隊得点	-



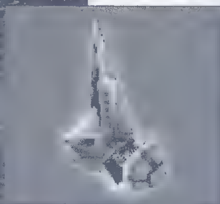
敵機名称	グルカン
破壊得点	2,000Pts.
編隊得点	-



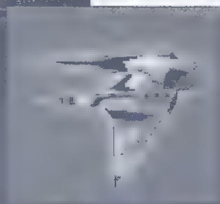
敵機名称	キュリー
破壊得点	200Pts.
編隊得点	2,000Pts.



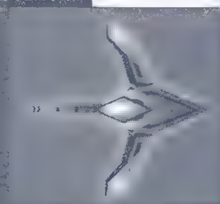
敵機名称	ルシウム
破壊得点	200Pts.
編隊得点	3,000Pts.



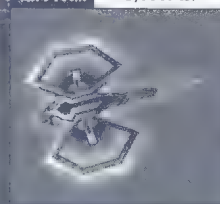
敵機名称	リノール
破壊得点	200Pts.
編隊得点	2,000Pts.



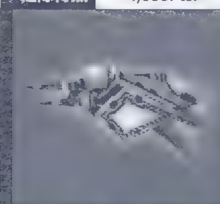
敵機名称	エンザイム
破壊得点	3,000Pts.
編隊得点	-



敵機名称	マシカナ
破壊得点	500Pts.
編隊得点	5,000Pts.



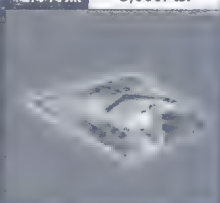
敵機名称	キザヤミ
破壊得点	400Pts.
編隊得点	4,000Pts.



敵機名称	マヤオア
破壊得点	200Pts.
編隊得点	2,000Pts.



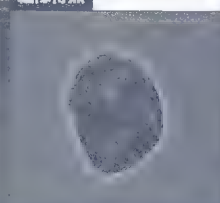
敵機名称	ワ・カビエ
破壊得点	300Pts.
編隊得点	3,000Pts.



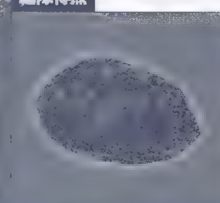
敵機名称	セナヤ
破壊得点	300Pts.
編隊得点	3,000Pts.



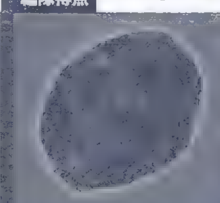
敵機名称	ワガターキL7
破壊得点	10Pts.
編隊得点	-



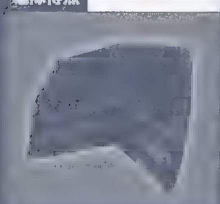
敵機名称	カタナI12
破壊得点	1,000Pts.
編隊得点	-



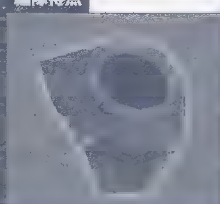
敵機名称	ツマラヒQ9
破壊得点	5,000Pts.
編隊得点	-



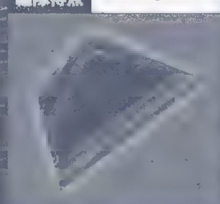
敵機名称	ギ・ワシッカP16
破壊得点	10Pts.
編隊得点	-



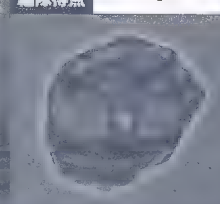
敵機名称	タコ・ヨC31
破壊得点	20Pts.
編隊得点	-



敵機名称	エウノーイX9
破壊得点	30Pts.
編隊得点	-



敵機名称	ラグオー F88
破壊得点	20Pts.
編隊得点	-



敵機名称	ベンサー G25
破壊得点	800Pts.
編隊得点	-



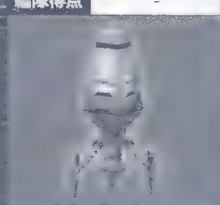
敵機名称	タジフA9
破壊得点	800Pts.
編隊得点	-



敵機名称	ジツミP21
破壊得点	800Pts.
編隊得点	-



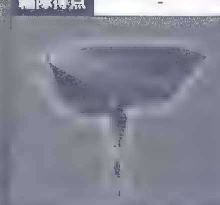
敵機名称	ワ・ガセハH23
破壊得点	1,000Pts.
編隊得点	-



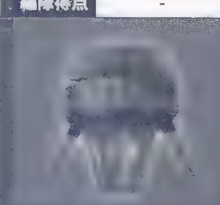
敵機名称	トモマヤJ26
破壊得点	1,600Pts.
編隊得点	-



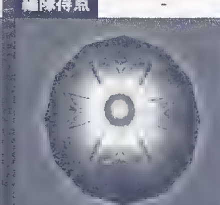
敵機名称	メヅヒW29
破壊得点	2,000Pts.
編隊得点	-



敵機名称	マヤリークD20
破壊得点	2,000Pts.
編隊得点	-



敵機名称	ラワガスZ19(Z22)
破壊得点	5,000Pts.
編隊得点	-



DBAC情報局

今月号の61ページに緊急掲載した「DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX」に驚いたプレイヤーは多いのではないだろうか？　今回はロゴのみの発表となっているが、どんなものになるのか大いに期待したいところだ。詳細は引き続き情報が入り次第お伝えしていくのでお楽しみに！　まだまだ広がりを見せるダライアスワールドから目が離せない！！

最新選手カードをデジタルカードでフル活用しよう!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

今回はデジタルカードを効率よく収集するためのコツを紹介。さらにホームランキャンペーン第三弾と待望の新作情報にも注目だ!

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード＋オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

Text:yK

最新券種をさらに強力に! デジタルカードをゲットしよう!

デジタルカードとは?

デジタルカード（以下デジカ）とは『BBH2010』からの新要素。ゲーム内で獲得可能なアイテムで、選手にセットすることで能力をアップさせることができる。その内容は「パワー」、「ミート」といったカード表のパラメータだけではなく「チャンスメーカー」、「威圧感」、「勝負運」といったスペシャルスキルから、「対右投手」、「捕球力」といった普段目にすることの無い項目など多種多彩。各選手に四種類ずつ用意されており、獲得すればするだけ純粋に強化となるので、下記の取得条件を参考に積極的に収集していこう！ ただし、デジカのセット対象となるのは『BBH2010』で排出された選手カードのみなので注意してほしい。

デジタルカード入手方法

デジカの基本的な入手方法は大きく分けて三つ。①：ペナントレース一期（一週間）中に四試合プレイすると1枚。②：日本シリーズ優勝で1枚。③：VSチャレンジの成績に応じて0～3枚それぞれ獲得可能。①、②に関しては最初に選択した所属球団の選手のカードが取得できる（※）ので球団所属選手の多いプレイヤーはぜひコンスタントにプレイして確実にデジカを増やしていきたい。③のVSチャレンジでは、所属球団以外も入手可能なので、いろいろな選手を登録しているプレイヤーにとってはVSチャレンジの方がより効果的にデジカを集めることができるかもしれないぞ。

※ラッキーチャンスは所属球団以外の場合もあり。

VSチャレンジ

VSチャレンジは、コナミの電子マネーPASELI専用のゲームモード。その内容はCPU相手に3アウトになるまでVSを繰り返し、その成績に応じてデジタルカードを最大3枚取得することができるというもの。打撃の結果のみで判定するので、スタメン登録は攻撃重視の選手で固めておこう。獲得ポイントはVSカーソルの重なり具合、連続安打数、連続HRなど多くの加点要素があるので、高いミートで連打と打点で稼ぐ、CPUの癖を読み切って長打で一気にポイントを稼ぐなど、個性に合わせたプレイで高得点を狙おう！ また、VSチャレンジではPASELI使用時に手に入る「JOYメダル」も入手できるので、JOYメダル限定タクティカルスキルの取得にも有効だ。

編集部独断 VSチャレンジ直感インプレッション!

編集S：まず打者の左右についてはどうでした？

yK：左右によって配球は変わらない印象ですね。もちろん内野安打やゲッツーを防ぐ意味でも左打者の方が有効ですね。

編集S：ミートが高い選手だとカーソルがかすっての内野ゴロも多かったです。

yK：次にミートか強振かという話ですが、HRだけで最終成績に10%のボーナスが入るので、高得点を狙う場合はHRを狙わないと厳しいかも。

編集S：ただ、強振MAXのHR狙いだけだと一か八か要素が強すぎてデジカ目的では安定しないような。そう快感はありますけどね（笑）。

yK：ミートが高い選手ならミートMAX＋真ん中高めor低めの二択が有効です。四隅にも対応できて左右のライン上もカバーできる。運がいいとHRという感じで（笑）。

編集S：CPUの配球はつかみづらいですからね……。ごくまれに、ド真ん中もありますし。

yK：それでも、CPUの癖みたいなのはありそうです。例えばこちらの連打を止められた場合、次の次、アウトを取られてから二打席目にアウトを取ったコースに戻ることが多い印象でした。

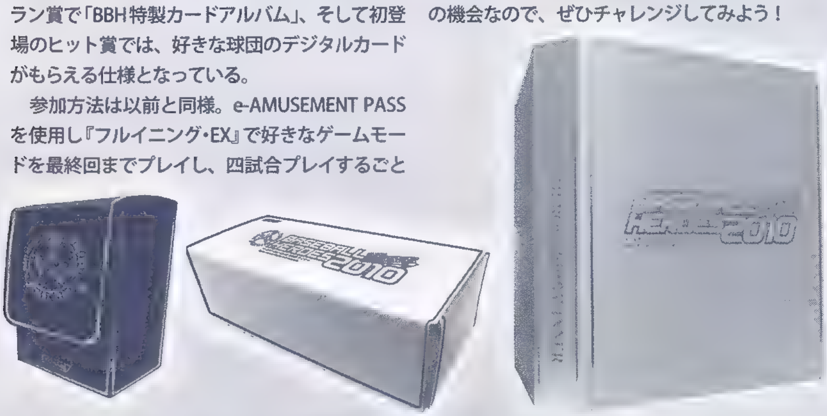
編集S：ミートMAX＋タイミング真ん中だと、ヒットが出なくても高確率で1枚は獲得できるので、まずは気軽にチャレンジしてもらいたいですね。

yK：少し慣れてきたら、デジカ三枚のボーダーラインと思われる1500点を意識してプレイすると、より効率的にデジカ収集ができると思いますよ。

ホームランキャンペーン第三弾スタート!

大好評のホームランキャンペーン第三弾が絶賛開催中だ！ 今回は景品が変わり、ホームラン賞で「BBH特製カードケース（白or黒）」か「BBH特製ストレージボックス（白or黒）」、満塁ホームラン賞で「BBH特製カードアルバム」、そして初登場のヒット賞では、好きな球団のデジタルカードがもらえる仕様となっている。

参加方法は以前と同様。e-AMUSEMENT PASSを使用し『フルイニング・EX』で好きなゲームモードを最終回までプレイし、四試合プレイするごとに、プレイした筐体で抽選が開始される。そのため、プレイ回数はお店ごとにカウントされるので注意しよう。各ホームラン賞はもちろん、球団を選んでデジタルカードを獲得できるのは本作でも初めての機会なので、ぜひチャレンジしてみよう！



BASEBALL HEROES 2011

本作の続編である『BASEBALL HEROES 2011』のロケテストが開催されたぞ！ 気になる新要素も多数搭載されていたので、これからの続報を期待しよう!!



東京レジャーランド秋葉原店で開催されたロケテストの様子。当日は整理券を待つ長蛇の列ができた

三国志大戦 WAR BEGINS

最新バージョンの変更点総まとめ！新たな戦局を把握せよ！

ついに稼動開始となったVER.3.59_3!! 前回のVER.UPに比べかなりの数の計略に変更が入った。主要計略の修正により環境はどのように変化するのか!? 多くの変更点を把握し、このVER.に合った自分のデッキを構築していこう!!

三国志大戦3 WAR BEGINS
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年6月17日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

長時間系計略の効果時間上昇に大注目!

各国の特色大幅強化!! 『Ver3.593』変更点リスト

汎用計略というよりも各国の特徴である計略系の強化の目立つVER.となった!

まずは魏だが、英知系の計略が多く変更されている。英知系筆頭の【SR2】曹操はもちろん、【R】荀攸の計略も武力上昇が強化された。そして、注目したいのが【UC】曹真の「崩射の号令」。効果時間が大幅に延長され、一度使えば試合の半分以上のカウントで特技"崩射"と武力上昇が付く。以前の「魏武の大号令」を見るようなこの計略は今後どのような使い方になるか注目したい。

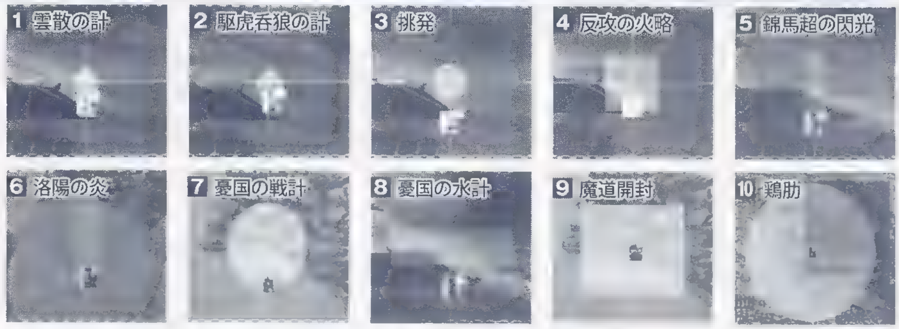
蜀はメイン妨害計略の「挑発」の範囲が手前に修正されたが問題は無いだろう。注目は【C】糜夫人の「野戦の舞い」。ついに自軍と敵軍の城ダメージ差がつくようになったのだ。これで「野戦の舞い」をメインにした戦略を立てることが可能に。

呉は反攻系の強化が目を引く。特に以前より強力だった【UC】朱桓の「反攻の火略」がさらに使いやすくなり、攻守で活躍する場面が増えそうだ。

群雄での注目は【R】李傕の「闇の取り立て」だろう。効果時間の大幅上昇により士気フロー対策、さらに攻城力のカバーも可能になった。熾烈な群雄2コスト槍枠に十分参戦できる計略になったといえるだろう。

漢の一押しのカードは【R2】張飛！ 計略効果の変更により2.5コス槍枠に食い込んでくる性能に。国力2から範囲内の武力の高い二部隊を挑発対象に取れるようになったのだ。

計略範囲で注目したいのは写真の通り。計略範囲系の上方修正の常連【C】楊修はもはや常識を逸脱した範囲に。これなら全国対戦で見かける日も近い!? ほかには以前、猛威を振るった【UC】荀彧の「駆虎呑狼の計」やそろそろ使用率増加を期待したい【C】審配の「憂国の水計」などに注目。相手で出てくることもあるので範囲はしっかり把握しておこう。



奥義変更点リスト

軍師名	奥義名	変更点	修正
[illegible]	回復奮陣	MAX時、非MAX時効果時間短縮	↓
[illegible]	混元一気	MAX時、非MAX時効果時間短縮	↓
[illegible]	太平要術	MAX時、非MAX時復活時間短縮効果上昇、兵力回復量増加	↑
[illegible]	十面埋伏	MAX時、非MAX時効果時間延長	↑
[illegible]	撃破鼓舞	MAX時、非MAX時効果時間延長	↑
[illegible]	完殺抑陣	MAX時、非MAX時効果時間延長	↑
[illegible] 陳宮、司馬懿	知略昇陣	MAX時効果時間延長	↑
[illegible]	長槍閃陣	MAX時効果時間延長	↑
[illegible]	質実健攻	MAX時、非MAX時効果時間延長	↑
[illegible]	戦乱猛攻	MAX時、非MAX時効果時間延長、非MAX時武力上昇値増加	↑

秘伝書変更点リスト

種類	兵書名	変更点	修正
兵略	速軍/敷設	効果時間延長	↑
	同盟/知昇	効果時間延長	↑
	知昇/知昇	効果時間延長	↑
	同盟/武昇	効果時間延長	↑
	増援/知昇	効果時間延長	↑
	再起/速軍	効果時間延長	↑
	同盟/速軍	効果時間延長	↑
	武昇/敷設	効果時間延長	↑
	同盟/迅槍	効果時間延長	↑
	増援/武昇	効果時間延長	↑
	再起/武昇	効果時間延長	↑
陣略	士気/拡大	拡大効果上昇	↑
	知昇/迅突	効果時間延長	↑
	知昇/迅槍	効果時間延長	↑
	知昇/迅射	効果時間延長	↑
	再起/知昇	効果時間延長	↑
	知昇/拡大	効果時間延長、拡大効果上昇	↑
	延長/突撃	延長効果上昇	↑
	延長/迎撃	延長効果上昇、迎撃ダメージ増加&効果時間延長	↑
	拡大/延長	延長効果上昇、拡大効果上昇	↑
	延長/遠弓	延長効果上昇、弓射程&効果時間延長	↑
	同盟/延長	延長効果上昇	↑
陣略	増援/拡大	拡大効果上昇	↑
	士気/延長	延長効果上昇	↑
	知滅/拡大	拡大効果上昇	↑
	増援/延長	延長効果上昇	↑
	同盟/混元	効果時間延長、速度低下値増加	↑
	同盟/連環	速度低下値増加	↑
	知昇/迎撃	迎撃ダメージ増加&効果時間延長	↑
	知昇/知昇	効果時間上昇	↑
	士気/拡大	拡大効果上昇	↑
攻略	士気/迅槍	効果時間延長	↑
	同盟/速軍	効果時間延長	↑

計略変更点リスト

勢力	レア	名前	兵種	計略名	変更点	修正
魏	C	曹植	弓兵	雲散の計	範囲縮小	↓
魏	R	羊祜	騎兵	刹那の号令	効果時間短縮	↓
魏	C	郭皇后	騎兵	弱体化の小計	効果時間短縮、武力低下値増加	↑
魏	R	夏侯淵	弓兵	乱れ撃ち	効果時間延長	↑
魏	R	張郃	槍兵	魏武の強兵	武力上昇値増加	↑
魏	C	満寵	槍兵	連環の小計	効果時間延長、範囲拡大	↑
魏	SR	関羽	騎兵	鬼神降臨	速度上昇値増加	↑
魏	C	陳羣	弓兵	自縄自縛の計	武力低下値上昇	↑
魏	UC	荀彧	槍兵	駆虎呑狼の計	範囲拡大	↑
魏	UC	甄皇后	騎兵	誘惑	効果時間延長、速度低下値増加	↑
魏	UC	李通	騎兵	隠密戦法	武力上昇値増加	↑
魏	UC	郭嘉	騎兵	城内連環の計	速度低下値増加	↑
魏	C	楊修	弓兵	鶏肋	範囲拡大	↑
魏	SR	曹操	騎兵	英知の大号令	効果時間延長	↑
魏	UC	辛憲英	弓兵	賢女の教え	効果時間延長	↑
魏	C	孟達	騎兵	癒遅の乱	効果時間短縮、回復量増加	↑
魏	R	夏侯惇	槍兵	知勇一転号令	効果時間延長、範囲拡大	↑
魏	UC	曹真	弓兵	崩射の号令	効果時間延長	↑
魏	R	夏侯淵	騎兵	全軍特攻	攻城力増加	↑
魏	C	朱霊	弓兵	英知戦法	効果時間延長	↑
魏	R	徐晃	槍兵	行け、王平！	部隊移動速度減少	↓
魏	SR	郭嘉	騎兵	地天共鳴	効果時間延長、範囲調整、武力上昇値減少	↑

三国志雑記

【攻城力の修正】このVER.では攻城力に修正が入った。2.5コストと1コストの攻城力が下方修正され、1.5コストの攻城力が強化された。以前のVERでは、2.5コストの城門攻城は一度許すと戦況が一気するので無視できなかったが、これからはあえてスルーして別の行動を取るといった選択肢も入ってくるだろう。

勢力	レア	名前	兵種	計略名	変更点	修正
魏	SR	曹仁	騎兵	戦騎の極意	4部隊時速度上昇値増加	↑
魏	R	荀灌	騎兵	荀血の証	武力上昇値増加	↑
魏	UC	壱与	歩兵	天照の神託	効果時間延長、範囲拡大	↑
魏	R	張郃	騎兵	地獄からの復活	武力上昇値増加、効果時間短縮、城回復量(一回分)増加、城回復間隔延長	↑
魏	C	諸葛誕	弓兵	賢弱の乱	武力低下値減少、効果時間延長	↑
魏	UC	賈充	槍兵	英知の謀略	効果時間延長	↑
魏	C	何晏	弓兵	英知の麻痺矢	効果時間延長、速度低下値増加	↑
魏	UC	張春華	騎兵	英知の舞い	敵知力上昇値減少(味方は変わらず)	↑
魏	UC	曹叡	弓兵	明帝の勅命	武力上昇値増加	↑
蜀	R	張飛	槍兵	挑発	範囲変更	↓
蜀	UC	黄忠	騎兵	老当益壮	武力上昇値増加	↑
蜀	UC	馬良	槍兵	戦線復活	復活時兵力増加、復活時部隊出現位置調整(最前ラインが戦場中央より奥へ)	↑
蜀	SR	魏延	騎兵	唯我独尊	効果時間延長、速度上昇値増加	↑
蜀	UC	甘皇后	歩兵	回復の舞い	回復間隔短縮	↑
蜀	SR	馬超	騎兵	白銀の獅子	速度上昇値増加	↑
蜀	SR	趙雲	騎兵	人馬一体	効果時間短縮、武力上昇値増加	↑
蜀	UC	黄月英	攻城兵	黄式加速装置	効果時間延長	↑
蜀	C	麋夫人	弓兵	野戦の舞い	味方撤退時城ダメージ減少(敵は変わらず)	↑
蜀	UC	関索	弓兵	天意の導き	効果時間延長	↑
蜀	R	夏侯覇	騎兵	特攻戦法	効果時間調整	↑
蜀	UC	陳到	弓兵	精神統一	効果時間延長	↑
蜀	C	蒋琬	槍兵	剛槍の伝授	武力上昇値増加	↑
蜀	SR	劉備	騎兵	五虎将の大号令	効果時間延長、復活時部隊出現位置調整(最前ラインが戦場中央より奥へ)	↑
蜀	R	魏延	騎兵	寡兵の咆哮	速度上昇値増加	↑
蜀	SR	姜維	槍兵	寡兵の麒麟児	効果時間延長	↑
蜀	UC	鄧芝	槍兵	蜀呉の連合攻勢	効果時間延長	↑
蜀	C	張翼	槍兵	八つ裂き車輪兵	車輪ダメージ増加	↑
蜀	R	司馬徽	弓兵	師の教え	効果時間延長	↑
蜀	UC	敬哀皇后	弓兵	救護の舞い	回復量増加	↑
蜀	C	陳珪&陳登	弓兵	賢毒の乱	効果時間延長	↑
蜀	SR	龐統	槍兵	天人共鳴	効果時間延長、範囲調整(自身も効果範囲に)、武力上昇値減少	↑
蜀	R	魏延	槍兵	鬼槍の極意	1部隊時回復量増加、3部隊時武力上昇値減少、3部隊時速度上昇値増加、4部隊時武力上昇値増加	↑
蜀	R	趙雲	槍兵	旋風の槍術	効果時間延長、車輪ダメージ増加	↑
蜀	SR	張飛	騎兵	虎髭の覇気	効果時間延長、範囲拡大、(↑)武力上昇間隔短縮、(↓)武力減少間隔延長	↑
蜀	UC	諸葛鈴	槍兵	縮地の戦略	武力上昇値増加	↑
蜀	R	馬岱	槍兵	土竜の猛進	武力上昇値増加	↑
蜀	C	費禕	槍兵	忠義の援兵	回復量増加	↑
蜀	SR	法正	弓兵	最期の交響曲	武力上昇値増加、兵力減少間隔短縮	↑
蜀	EX	姜維	槍兵	麒麟児の粛清	効果時間延長、範囲増加	↑
蜀	UC	劉禅	弓兵	魏はいいところ	効果時間延長、長槍効果上昇	↑
蜀	C	黄皓	歩兵	縮毒の乱	部隊出現位置調整(戦場中央より奥へ)	↑
呉	UC	張紘	槍兵	浄化の計	範囲縮小	↓
呉	R	孫策	槍兵	雄飛の時	効果時間延長	↑
呉	R	太史慈	弓兵	約束の援兵	部隊武力上昇	↑
呉	SR	呂蒙	弓兵	麻痺矢の大号令	効果時間延長、範囲拡大	↑
呉	R	徐盛	弓兵	援護兵召喚	部隊武力上昇	↑
呉	R	陸抗	弓兵	小戦の指揮	効果時間延長、範囲拡大	↑
呉	SR	呉夫人	弓兵	激励の舞い	士気上昇速度増加	↑
呉	UC	太史慈	弓兵	遠弓麻痺矢戦法	効果時間延長	↑
呉	R	甘寧	弓兵	弓技の極み	弓射程延長	↑
呉	C	太史享	騎兵	再起の擁護者	効果時間延長	↑
呉	R	留賛	弓兵	狂乱の戦歌	武力上昇値増加	↑
呉	SR	孫権	騎兵	人心の掌握	効果時間延長	↑
呉	R	黄蓋	槍兵	突破戦法	効果時間延長	↑
呉	UC	張悌	槍兵	魂の引継ぎ	効果時間短縮	↓
呉	SR	小虎	槍兵	春眠の誘い	範囲縮小	↓
呉	SR	孫策	騎兵	小覇王の快進撃	速度上昇値増加	↑
呉	SR	孫皎	弓兵	弐連剛弓戦法	効果時間延長	↑
呉	UC	宋謙	槍兵	空蝉の計	部隊移動速度減少、前進から敵追尾に	↑
呉	UC	徐夫人	弓兵	英魂の命令	効果時間延長	↑
呉	R	孫堅	騎兵	赤い頭巾の囮兵	部隊武力上昇、部隊移動速度増加	↑
呉	C	馬忠	槍兵	反攻戦法	効果時間延長、柵破壊量減少	↑
呉	UC	朱桓	弓兵	反攻の火略	範囲拡大、柵破壊量減少	↑
呉	R	程普	騎兵	反攻の大号令	効果時間延長、武力上昇値増加、柵破壊量減少	↑
呉	SR	孫策	弓兵	究極の大号令	効果時間延長、特技による効果調整(勇猛&募兵、伏兵&大軍の効果上昇)	↑
呉	SR	周泰	弓兵	神弓の極意	範囲拡大、1部隊時速度上昇値増加、4部隊時武力上昇値増加、4部隊時弓射程延長	↑
呉	SR	孫堅	槍兵	至高の大号令	効果時間延長、特技による効果調整(伏兵&崩射、勇猛&覚醒、防柵&大軍　の効果上昇)	↑

勢力	レア	名前	兵種	計略名	変更点	修正
呉	UC	張承	騎兵	旋略・神速特攻	(↑)武力上昇値増加	↑
呉	R	魯粛	弓兵	人地共鳴	効果時間延長、範囲調整(自身も効果範囲に)、武力上昇値減少	↑
呉	R	呂蒙	槍兵	呉下の阿蒙	武力上昇間隔短縮	↑
呉	UC	歩夫人	弓兵	慈愛の広がり	効果時間延長、範囲拡大率増加	↑
群	R	鄒	騎兵	苦楽の舞い	効果時間延長	↑
群	SR	呂布	騎兵	天下無双	速度上昇値増加	↑
群	R	張遼	騎兵	蚩尤の如く	効果時間延長	↑
群	SR	董卓	騎兵	暴虐なる覇道	城ダメージ減少	↑
群	R	華雄	槍兵	悪鬼の暴剣	城ダメージ減少	↑
群	UC	李儒	弓兵	暗殺の毒	毒ダメージ間隔短縮	↑
群	UC	張勲	騎兵	大量生産	復活時兵力増加	↑
群	UC	公孫瓚	騎兵	白馬陣	効果時間延長、範囲拡大	↑
群	SR	張角	弓兵	黄巾の乱	効果時間延長	↑
群	R	呂布	騎兵	飛将降臨	速度上昇値増加	↑
群	UC	李傕	騎兵	虚誘掩殺の計	武力上昇値増加	↑
群	UC	張宝	騎兵	呪詛の暴風	速度低下値増加	↑
群	R	張角	弓兵	大乱の暴風	はじき威力増加	↑
群	UC	成公英	槍兵	西涼の秘策	知力低下値増加	↑
群	SR	龐徳	騎兵	人馬の大号令	効果時間延長	↑
群	UC	馬玩	騎兵	速愚の乱	効果時間延長	↑
群	C	梁興	騎兵	強毒の乱	効果時間調整	↑
群	C	魏続	弓兵	賢遅の乱	効果時間短縮、速度低下値増加	→
群	R	徐栄	騎兵	火事場の神速	効果時間延長、速度上昇値増加	↑
群	SR	孟獲	象兵	南蛮の極意	1部隊時武力上昇値増加、4部隊時武力上昇値増加	↑
群	UC	朶思大王	象兵	毒泉の計	武力低下値増加	↑
群	R	徹里吉	騎兵	鉄車の騎術	効果時間延長	↑
群	R	呼厨泉	弓兵	旋略・怪力強兵	(↑)効果時間延長、(↓)効果時間延長	↑
群	R	陳宮	弓兵	天の騒乱	効果時間延長、速度低下減少	↑
群	SR	祝融	騎兵	暴乱の悪霊	効果時間延長	↑
群	R	馬超	槍兵	錦馬超の閃光	範囲拡大	↑
群	C	樊氏	弓兵	歓迎の策略	効果時間延長	↑
群	UC	李粛	騎兵	強滅の乱	効果時間延長	↑
群	SR	呂布	騎兵	赤兎咆哮	武力上昇値増加	↑
群	R	董卓	攻城兵	暴欲の権化	効果時間延長、範囲拡大、速度上昇値減少	↑
群	R	李儒	槍兵	闇の取り立て	効果時間延長、武力上昇値減少	↑
群	UC	李儒	槍兵	洛陽の炎	威力上昇、範囲拡大	↑
漢	R	田豊	騎兵	戦乱の攻勢	最大士気低下値減少、士気返還量増加	→
漢	R	盧植	騎兵	憂国の戦計	範囲縮小	↓
漢	SR	献帝	弓兵	漢王朝の希望	効果時間延長、国力3時復活部隊出現位置調整(最前ラインが戦場中央より奥へ)	↑
漢	UC	武安国	弓兵	戦功の荒稼ぎ	効果時間延長、最低士気返還量増加	↑
漢	UC	蒯越	弓兵	決起の弱体化	範囲拡大、国力3時武力低下値増加	↑
漢	SR	皇甫嵩	槍兵	決起の大号令	効果時間延長、範囲拡大	↑
漢	SR	華佗	歩兵	神医	効果時間延長	↑
漢	C	蒯良	弓兵	士気集積	効果時間短縮	↑
漢	R	劉焉	弓兵	封印の睨み	効果時間延長、範囲拡大	↑
漢	C	曹豹	歩兵	虚言流布	効果時間延長、知力低下値増加	↑
漢	C	王累	攻城兵	時限式自爆	範囲拡大	↑
漢	UC	何進	歩兵	何進の大号令	効果時間延長、範囲拡大	↑
漢	C	劉表	弓兵	荊州よりの援軍	範囲拡大、回復量増加	↑
漢	C	陳琳	槍兵	扇動の計	効果時間延長、武力上昇値減少	↑
漢	SR	張郃	騎兵	逆境の神速行	効果時間延長、武力上昇値増加	↑
漢	C	許劭	槍兵	決起の車輪伝授	効果時間延長、国力2時武力上昇値増加	↑
漢	R	関羽	騎兵	復興の温杯	効果時間延長、国力バーストせず	↑
漢	R	張飛	槍兵	決起の大蛇矛	効果時間延長、国力2時挑発対象人数増加	↑
漢	C	審配	弓兵	憂国の水計	範囲拡大	↑
漢	C	袁兄弟	騎兵	逆境戦法	武力上昇値増加	↑
漢	UC	皇甫嵩	槍兵	決起の特攻戦法	武力上昇値増加、攻城力増加	↑
漢	UC	沮授	弓兵	復興への諫言	国力バーストせず	↑
漢	C	許攸	弓兵	癒壊の乱	効果時間延長、回復量増加、城ダメージ減少	→
漢	R	献帝	弓兵	最後の勅命	効果時間延長	↑
漢	SR	郭図	弓兵	魔道開封	範囲拡大	↑
漢	UC	王粲	槍兵	旋略・弓馬伝授	武力上昇値増加、(↑)速度低下値増加	↑
漢	C	辛評	攻城兵	逆境の特攻	速度上昇値増加、武力上昇値増加	↑
漢	R	袁姫	弓兵	玉璽の妖力	(↑)(↓)効果時間延長、(↑)(↓)最大士気減少値低下	↑
漢	EX	曹三姉妹	騎兵	天使の微笑	効果時間延長、回復量増加	↑
漢	UC	魏諷	騎兵	強壊の乱	効果時間延長、城ダメージ減少	↑
漢	UC	袁術	攻城兵	偽帝の秘密兵器	効果時間延長、武力上昇値増加	↑
漢	UC	霊帝	弓兵	漢王朝の腐敗	武力減少効果削除、武力上昇値調整	↑
漢	C	王朗	弓兵	復興戦法	効果時間延長、国力バーストせず	→

三国志雑記

【計略カットイン・計略エフェクトの変更】プレイには直接関係ないのだが、【SR】姜維や【R2】魏延、【R】張遼に計略のカットインが追加された。そして、【SR1】馬超の「白銀の獅子」は計略を使用し突撃オーラをまとうと旋略で発動するオーラが追加された。こういう修正は直接環境には影響しないが、長年プレイしている層にはうれしい修正だ。



ザンギエフ使い、アカホシの「俺に語らせろ!!」

人気格ゲー最新キャラクターランキング

ザンギエフ最大の武器はコレだ!!

ザンギエフ最大の強みは、なんといっても弱スクリューパイルドライバー。リュウのしゃがみ中Ⓚが空振りする距離から届く投げ間合い、そして発生は2フレームの高性能技だ。この広い投げ間合いは地上戦での指し合いに使えるが、主に相手の攻撃に対する反撃確定技として活用する。ほかのキャラでは反撃不能な状況でも、弱スクリューパイルドライバーでは反撃可能となるケースが多いのだ。

そしてシベリアンブリザードも忘れてはならない。昇龍拳などの対空技対策になることは周知の事実だが、実は反撃技としても優秀で、いぶきのEX風斬り、バルログのEXフライングバルセロナアタックなどをガードした後の反撃に使える。これは『スパⅣ AE』になって、ジャンプ直後に出すと、かっ跳んでいくことができるようになったことによる恩恵だ。

上記二つの必殺技に目を奪われるが、遠距離中Ⓟも地味ながらかなり高性能だ。技の回転が早く、判定も強いため、ブンブン振り回していると強力なけん制技となる。遠距離中Ⓟに相性の良い技を持たないキャラは、地上戦で苦しむことになる。

そして、攻めの強さに目を奪われがちだが、実は守りもかなり強い。前述のスクリューパイルドライバーに加えて、対空技のダブルラリアット、無敵技のEXバニシングフラットなど対抗手段が豊富だ。



広い投げ間合いが反撃技として優秀だ。相手の主力技に対して反撃確定となるケースも多い。



シベリアンブリザードは、遠くまでかっ跳ぶようになり、反撃技として使えるようになった。

『スパⅣ AE』アカホシ流! ザンギエフ相性ランク

【有利】	バイソン、ベガ、アドン、ガイ、ダン、ダッドリー、ハカン、ヤン
【微有利】	リュウ、ケン、バルログ、キャミィ、まこと、いぶき、殺意リュウ、ルーファス
【五分】	春麗、ディージェイ、コーディー、さくら、ローズ、エル・フォルテ、ユン、狂オシキ鬼、剛拳、アベル
【微不利】	フェイロン、E.本田、ブランカ、豪鬼、C.ヴァイパー、元
【不利】	ガイル、ダルシム、サガット、T.ホーク、ジュリ、セス

※協力:「関東ザンギサミット」参加者(20名のザンギエフ使い)の皆さま

有利と不利が決まる要因はコレだ!!

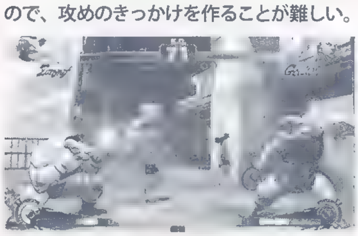
有利になる要因は**①相手の主力技にスクリューパイルドライバーで反撃できる、②相手のけん制技に遠距離中Ⓟで勝てる、③仕込みEXバニシングフラットが機能しやすい**の以上三つが基本となる。

①の代表的な例は、ケンの➡+中Ⓚやバイソンのダッシュストレートなどが挙げられる。本来は主力となる技を相手が封印気味に闘うことになるので、キャラの強さを大幅にダウンさせられる。②の遠距離中Ⓟで地上戦を勝てると、跳び込みもダブルラリアットで防止することで指し合いを有利に進められる。③はしゃがみ弱Ⓟなどが空振りする間合いで、キャンセルEXバニシングフラットを仕込んでおくと、相手のけん制技をしゃがみ弱Ⓟでつぶしたときに連続ヒットさせられるテクニックだ。成功すれば瞬時に接近して攻め込めるのでリターンが大きい。

逆に不利になる最大の要因は、相手が優秀な飛び道具を持っているため近づけないことだ。該当キャラにはサガット、ジュリ、ガイルなどが挙げられる。これに次ぐ要因としては、ザンギエフの跳びが通りにくいこととなる。ジュリとブランカのしゃがみ中Ⓟや、さくらのしゃがみ強Ⓟでは落とされやすいので、攻めのきっかけを作ることが難しい。



遠距離中Ⓟで地上戦を制することができる組み合わせは、安定して勝ちやすくなる。

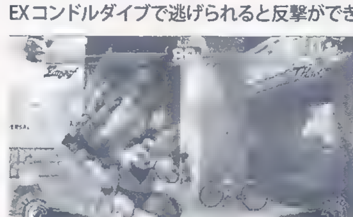


ダッシュの性能が悪いので、高性能な弾持ちキャラ相手だと、近づけずに負けてしまうことも。

天国と地獄の対戦

最も有利な組み合わせと考えられるのがダッドリーだ。ダッドリーの強Ⓟを見てから遠距離中Ⓟを出せばほぼ勝てるし、➡+強Ⓟをガードすれば、弱スクリューパイルドライバーが反撃確定になりやすい。

逆に一番キツイのはT.ホークである。遠距離中Ⓟはホークの遠距離強Ⓟに負けてしまうし、ホークの遠距離強Ⓚがザンギエフにとって鬼門となる。EXバニシングフラットがヒット後も、メキシカンタイフーンとEXトマホークバスターの逆二択に持ち込まれてしまい、例えEXトマホークバスターをガードしても、EXコンドルダイブで逃げられると反撃ができない。



ダブルラリアットはめくりコンドルダイブにつぶされるので、対空を狙うのをためらってしまう。



闘劇予選中盤!
激戦を勝ち抜いたキャラクターは?

闘劇予選も中盤。いち早く本戦への出場を決めたキャラクターやプレイヤーの特徴をもとに、[illegible]勝ち抜き易いキャラクターを難しいキー[illegible]底分析。大会の内容や結果による影響でキャラクターランキングにも変動アリ!?

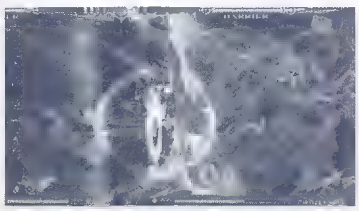
Text:cw

闘劇タイトル最新キャラクターランキング

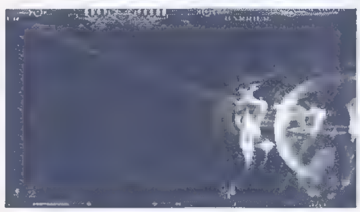
ブレイクバーストと各種ゲージの使い所が勝負を分ける

今回もキャラクターランキングは大きく動かず、ランク間の差も非常に少ないため、どのキャラクターが闘劇本選への出場を決めてもおかしくない戦いが続いている。上位キャラクターの中で評価が落ちてしまったのは、レイチェルとハザマ。どちらのキャラクターも、切り返し能力の低さと、連続技の火力や状況が、ヒートゲージに大きく依存することが主な原因だ。また、闘劇は2ラウンド先取のため、3ラウンド先取と比べてブレイクバーストの存在が大きい。普段3ラウンド先取で対戦しているプレイヤーは、ブレイクバーストを使う状況も使われる状況も違うので難しいのではないだろうか。ハザマの場合はヒートゲージが無くては高火力連続技を決めることが出来ず、レイチェルの場合はシルフィードゲージを維持するのにヒートゲージが必要になってくるが、これらの連続技にブレイクバーストをされてしまうと、各種ゲージが無い状況で相手に攻められてしまうのだ。一方、マコトの場合は、火力を上げるためのパーティカルフレア自体がブレイクバーストへの対抗策になっているので強力なのだ。

火力をヒートゲージに大きく依存してしまうキャラクターは、ようやくたまったヒートゲージで連続技を決めようとしたら、ブレイクバーストをされて、またヒートゲージのためなおし、という状況に陥りがち。これらの理由が、大会での勝ち辛さに影響しているのは間違い無いだろう。



蛇翼崩天刃にブレイクバーストを合わせられてしまうと、厳しい状況となる。



パーティカルフレアによるブレイクバースト対策は強力。ここからの連続技も高威力。

『BBCS2』キャラクターランキング 2011年6月中旬Ver.

ランク	キャラクター
S	マコト
A	ノエル　ジン　ライチ　タオカカ　ヴァルケンハイン　カルル　ハザマ
B	ツバキ　ラムダ　ミュー　レイチェル　バング　ラグナ　ハクメン　アラクネ　プラチナ
C	テイガー

強

※同ランク内での差は無い。

Pick up キャラクター 闘劇予選を通過しやすいキャラクターとは

闘劇予選では緊張のためか、現状では多くのプレイヤーにミスが目立つ。特に連続技の失敗にそれが顕著に現れている。形式がシングル戦だということもあり、一度のミスが戦況に大きく響くため、ミスをしないプレイヤーや、ミスをしたときのフォローがうまいプレイヤーが勝利している模様だ。今回のランキングはこれらのことも考慮して作成した。Aランクから下降したのはレイチェル。連続技の難度もさることながら、ミス時のシルフィードゲージなど状況の悪さが響く。ほかに、連続技の難しさやミス時の状況が悪いせいで評価が下がったのがヴァルケンハイン、ハザマ、カルル、プラチナ。プラチナは端でのフォーリンメロディを使った連続技が強力だが、ミス時に反撃が確定しまうことや、端から逃がしてしまうことが多い。逆に評価が上がったのはバングとラムダ。バングのバーニングハートによる切り返しは、対抗手段はあるものの、毎回ミスなく対処するのが難しく、さらにそこからの連続技も強力。そしてたとえその連続技をミスしても、バングが有利となることが多い。ラムダは遠距離のけん制が、相手の操作ミスによって直接ダメージにつながることが強み。高火力連続技は難しく、ミス時の状況も悪いが、難度の低い連続技があり安定した強さにつながっている。しかし、闘劇予選はまだ中盤。本選までのプレイヤーの成長により、ランキングの変動もまだまだあり得る。



ミスせず連続技を決めることが理想だが、フォローも忘れずに考えておきたい。

ミスをしなければ強いカルル

研究が進み、ガード不能連携がより強力になっているカルル。回避手段への対抗策が増えたため、ブレイクバーストを使うか、ヒートゲージを100%使わなければ回避できないキャラがほとんどになっている。ほぼすべての始動から、ガード不能連携に移行することが可能なため、ヒートゲージがたまる前に倒しきられてしまう可能性が高い。ミスをしなければSランクともいわれているが、問題は難度の高さ。闘劇という大きな舞台で、ミス無く完走することは難しそうだが……?



タイミングが完璧ならば、ガードは不可能!

『SNK ARCADE CLASSICS 0』を10倍楽しむ!

スコアラー直伝! 攻略のツボ教えます!!

歴代SNKオールドゲームが収録された『SNKアーケードクラッシックス・ゼロ』にあって、独自のキャラクター性を醸し出す『アテナ』。攻略前編となる今回は、遊び方のセオリーとステージ1～5までを攻略するぞ!!

SNK ARCADE CLASSICS 0(ゼロ)
■対応ハード：PSP
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：バラエティ
■発売日：2011年4月21日
■価格：UMD版5,040円(税込)/ダウンロード版3,990円(税込)
■CERO：B(12才以上対象)

Text:伊勢猫

ATHENA

元祖萌えゲーとも称されている秀作ACT!!

1986年に発売されたアクションゲームで、後に『サイコソルジャー』へとつながるシリーズ第1弾。ランプティ氏が手がけたキャラデザインはあまりに有名で、アーケードにおける"萌えゲー"の草分け的な存在とも呼ばれている。

ベーシックな作りのシステム面こそ目新しさは少ないが、特筆すべきは自由度の高いゲーム性。要所に隠されたアイテムと多彩な武器バリエーションによって、プレイヤーの数だけさまざまな攻略方法が編み出された秀作だ。

『アテナ』を遊び尽くすためのセオリー

各種ステータスに多彩なアイテムと、RPG的テイストにあふれている本作。その見た目から「敵は倒すモノ」と初心者ほど認識しがちだが、実はコレが大きな落とし穴！　戦闘には「一定ダメージでパワーダウン」といったリスクが付きまとうため、ムダな戦闘を避けることがベターな選択となっていく。

上記の基本方針に加え、ライフ・フラワーや各種アイテムの出現ポイントを覚えることも重要。戦闘で減ってしまったライフやパワーダウンを回復可能なため、アイテムの出現位置を覚えた分だけALLクリアにグッと近くなる。

ただし、アイテムの中にはマイナス効果を持つモノもあるので注意！　敵キャラが落とす別系統の武器アイテムも同様で、出現直後の点滅中に通り抜けてしまうのが安全。時間短縮にもなるので、思い切って通り抜けていこう。



一定ダメージを受けると装備アイテムのランクダウン＆所持アイテムのロストあり。できるだけムダな戦闘をしない移動ルートを進んでいくこと。

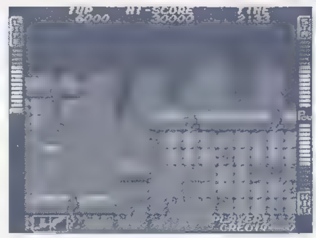


クリスタル・ライフや闘士の指輪＆知恵の冠などは重要アイテム！　ただし、時間をかけ過ぎると厄介なフライングピュタンなどが出現するぞ!

CHECK POINT 1 どの武器が使いやすい?

万能なソード系がオススメ!

攻撃の要となる武器系アイテムは、4系統×全13種類が存在。いずれの系統でもALLクリアは可能だが、やはりソード系がダントツに扱いやすい。とはいえ、初期状態のブルー・ソードだと岩が壊せないので要注意！　パワーダウンには十分注意して、レッド・ソード状態を維持すること。



最強状態のレッド・ソードになると、攻撃時に画面端まで届くレーザーを発射!　クリア重視であれば、この武器を使うのが断然オススメだ。

CHECK POINT 2 多段ジャンプのコツって?

2～3段ジャンプの基本性質

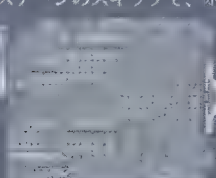
一般的なアクションゲームの2段ジャンプと違って、「連続ジャンプで性能がアップする」といった性質を持つ『アテナ』の多段ジャンプ。2回目の連続ジャンプは高さのみだが、3回目の連続ジャンプでは飛距離も大幅にアップ！　操作感覚に若干クセがあるので、早めに慣れてしまいたい。

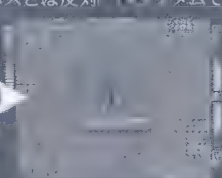


2～3歩だと歩いても連続ジャンプになるので要注意!　また、高台から飛び降りてもジャンプと認識されるので、操作ミスに気を付けよう。

ワープゲートでボス戦をスキップ可能!?

[illegible]外にもクリア可能な方法がもう一つだけある。それがワープゲートを使ったステージのスキップで、ボスとは反対[illegible]トを使用可能。ただし、導きのランプ[illegible]ダムで飛ばされるので要注意だ。







導きのランプ：ワープゲートの近くに隠されているが、入手できないケースも多い。

下ルートの突き当たりでブロックを崩して進むと、隠された小部屋を発見!　小部屋の中に入れば自動的にワープしていくぞ!!

メシアの鍵を取らずに進んでもクリアは可能?

ワープゲートを一切使用しない場合、各ステージを順番にクリアしていくことになるが、ステージ7に相当する「WORLD OF LABYRINTH」だけは例外。この特殊なステージへ進むにはメシアの鍵が必要で、ステージ4の道中で運がよければ入手可能。ステージ6のクリア時にも確定で入手可能だが、コレを取らずに進んだ場合でもゲーム進行には一切影響しない。





ワープゲート同様にメシアの鍵を取らなくても、守護の竪琴が手に入らなくなるだけ。ALLクリア達成には何ら問題は無いぞ!

安全なマップルートとアイテム位置をレクチャー

ステージ別ワンポイント攻略！

前編となる今号のワンポイント攻略では、ステージ1～5における安定パターンを詳しくレクチャー。ステージ2以降でパワーダウン＆ミスした場合に役立つ、リカバリー用アイテムの出現ポイントなどについても解説していくぞ!! 目指すはノーコンティニューでのALLクリアだ!!

STAGE 01 WORLD OF FOREST

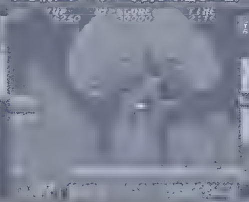
裸一貫でのスタートとなる、森に囲まれたステージ。まずはしっかりアイテム回収して、装備をそろえよう!

重要なアイテム　リスト
イカルスの靴／シバの鏡など

最初のステージとあって、上ルートであれば飛び道具を持った敵キャラも少なめ。ペガサスの翼を取るとき以外は、無闇に下ルートへ降りないのが安全確実だ。とりあえずレッド・ソード＋防具2ランク＋シバの鏡は、以下の回収パターン①～③で装備が整うハズ。巨大化がうまく扱えないようなら、隠し要素のパワーテーブルを無視しても一向に構わないぞ！



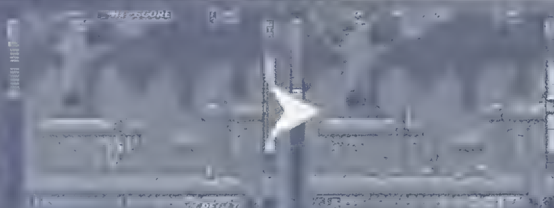
↑上ルートを道なりに進めば、鉄球＋防具一式が自然と手に入るハズ



↓後半に出現するコーダは、矢を撃たれる前にレーザーで倒して進むこと。

回収パターン①：イエロー・ソードを取ってから闘士の指輪を回収！

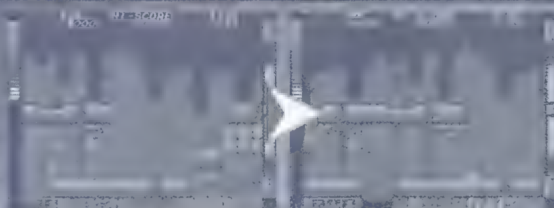
闘士の指輪が隠されたピュタンの出現エリアでは、これぐらいの位置で画面を固定。高台のピュタンを左下へ誘導して、ブルー・ソード～イエロー・ソードまで武器を拾ってから、闘士の指輪でレッド・ソードまでランクアップしていこう。



イエロー・ソードまではピュタンから入手可能。最後は闘士の指輪でレッド・ソードに！

回収パターン②：知恵の冠で強化して隠しでフルパワーアップ!?

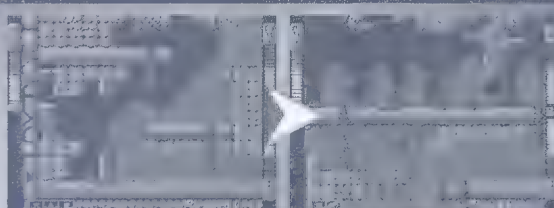
レッド・ソード入手後は、落とし穴から下ルート～ツタを登るとピュタンが出現しなくなる。後は知恵の冠で防具を強化し、高台左側のフラワーからクリスタル・ハートを回収。パワーテーブルを出して巨大化した状態で先へと進もう。



右下のツタを上がるルートがオススメ。パワーテーブルは切り株の上でしゃがむと出現。

回収パターン③：ペガサスの翼を回収してからシバの鏡をゲット！

道中の敵キャラを倒しながら二つ先の落とし穴を降り、ペガサスの翼を入手＆ファイヤー・ソード使用で巨大化を解除。これで闘士の指輪＆知恵の冠がロストするので、ステージ2で知恵の冠を回収時に防具が最強状態となってくれる。



ツタを降りるとボスが出現しない。ロスト後は上ルートへ戻ってフラワー＆鏡を回収する。

ペガサスの翼でひとっ飛び！

ステージ3以外には、ペガサスの翼がスタート地点の近くに隠されている。マップに左右されず先へと進めるので、忘れずに回収しておくこと。

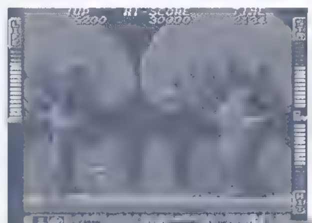


地上の敵を無視する空中なら安全確実！

敵キャラの攻撃が届かない上空を飛んでいける超便利アイテム。クリア重視ならぜひとも手に入れておきたいアイテムだ！

STAGE BOSS ハマドリュアス

左右への枝攻撃に加え、プレイヤー座標を狙った放物線軌道の火炎弾を撃ってくるステージ1のボス。正攻法で倒す場合は事前に2段ジャンプを仕込んでおき、ボス出現時のスクロール中に合わせて3段ジャンプで本体と枝の間となる背後側へ着地。後はボスの背後からソードを振るだけで、安全に倒すことが可能。むろん定番パターンでも簡単に倒せるぞ！



レッド・ソードなら枝の届かない位置で左右に火炎弾を回避するだけでもOK。自分に合った倒し方で撃破しよう。



3段ジャンプを使った裏周りは、他ボスでも有効な正攻法の攻略パターン。ココでジャンプの仕込み方を練習しよう。

ボス戦の定番パターン

本作のボス戦には、正攻法以外のいわゆる[illegible]ド・ソードの定番パターンは、安全な位置から一方的に攻撃可能。ファイヤー・ソードの定番パターンは、後半ステージで役立ってくれるぞ！

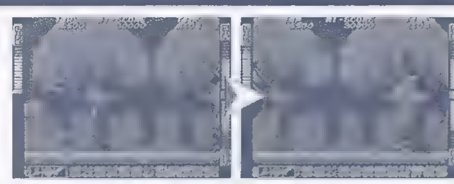


コレを知っていれば簡単に撃破可能！

定番パターンさえ使いこなせれば、ラスボス以外をノーダメージで簡単に倒すことができる。

画面外からレーザーで攻撃！

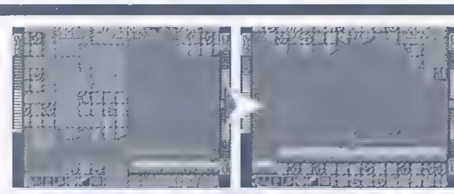
ボス出現時の右スクロールに逆らって、左側へ2キャラ分ほど移動して画面外へ。画面外はボスの攻撃が消えるため、安全にレーザーでボスを撃破できる。ただし、あまり左側へ移動し過ぎると、ボス撃破後に戻れなくなるので要注意！



スクロール停止後に画面端から盾が見えるぐらいに位置を調整。後はソードを振っているだけでOK。

炎の剣を使って一刀両断!!

あらかじめファイヤー・ソードを装備しておき、ボス前でライフゲージを見ながら3～4回振れる状態まで調整。残り回数でボス撃破した後、ワザとパワーダウンすることで次ステージをレッド・ソードに切り替えてプレイ可能になるぞ！



ファイヤー・ソードがボス前で手に入るステージ限定。ボス攻撃を打ち消せるため安全に撃破可能だ。

STAGE 02 WORLD OF CAVERN

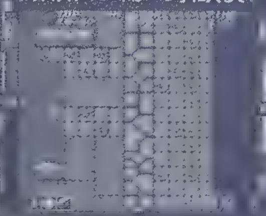
要所にコーダのジェネレーターが設置された、地底ステージ。余計な寄り道をせずにボスを目指そう。

重要なアイテム　リスト
レダの鏡など

入り組んだ地形マップに加えて、姿を消す魔術師リュカオンやメデューサといった遠距離攻撃を得意とするモンスターが目白押し。とはいえ、それは下ルートを通った場合の話で、上ルートならボス前にリュカオンが出現するだけで済む。ジェネレーターから矢を撃つコーダは、あらかじめレーザーで倒しながら進めばOK。ペガサスの翼を取った後は、安全な上ルートを進んでいこう。

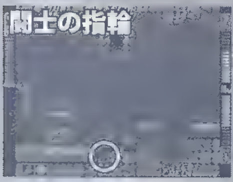


↑スタート直後の頭上を破壊すれば、レダの鏡（未取得時はシバの鏡）を入手可能。忘れずに回収してから先へ進むこと

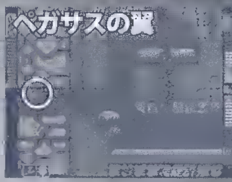


↓二つ目の地上ジェネレーター下にある落とし穴から下ルートへ。ここで貴重なクリスタル・ハートが一つ手に入るぞ！

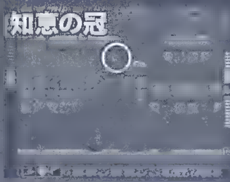
ステージ2前半　リカバーアイテム　出現ポイント



スタート直後の落とし穴前を1段分掘れば、闘士の指輪がすぐ手に入るぞ！



二つ目の落とし穴から下ルートへ入り、左側の突き当たりを掘り進めばいい。

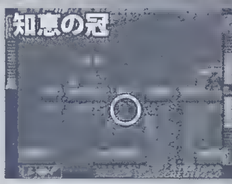


二つ目の地上ジェネレーター先で落とし穴から下ルートへ入ると取りやすい。

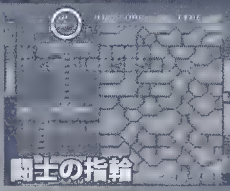
ステージ2後半　リカバーアイテム　出現ポイント



リスタート中間地点で直後のツタから下ルートへ。左下の岩に隠されている。



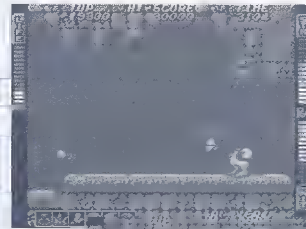
二つ目の地上ジェネレーターが目印。下ルートと違って簡単に回収可能だ。



ボス前のツタで下ルートへ移動。天井の岩をヘルメットで壊せば指輪が出る。

STAGE BOSS ゴーレム

ハマドリュアスからうって変わって、アグレッシブに動き回るステージ2のボス。このステージはマップ構成上、レッド・ソード使用の定番パターンが使えない。このため正攻法で戦うしかないワケだが、正面から攻撃すると両手と頭部の分離攻撃で確実にダメージをくらう。幸いなことにボス背後は頭部しか飛んでこないので、裏に回って戦うのが無難な選択。ちなみに頭部が飛んできた場合は、その場でしゃがみ込むとヒットバックが無くなるぞ！



ペガサスの翼が残っていれば簡単に背後へ回り込める。翼が無い場合は、ジャンプを仕込んで3段目で一気に飛び越す。



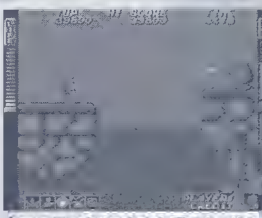
背後へ密着する感じでソードを振っていればOK。頭部が飛んできた場合ダメージを受けるが、頻度はあまり高くない。

STAGE 03 WORLD OF SEA

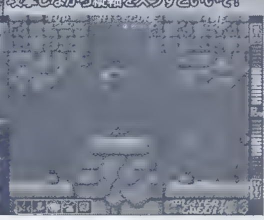
専用モンスターが多数登場する海中ステージ。人魚形態を維持すれば、快適な水中散歩が楽しめるぞ！

重要なアイテム　リスト
貝のネックレス／赤の水晶玉など

スタート直後は海に入らず、雲を足場に進むとクリスタル・ハートが二つ手に入る。専用モンスターの半漁人ダゴスやイソギンチャクは動きが遅いが、高速で突進するデスフィッシャーは厄介な存在。余計なダメージをくらわないように、出現ポイントを覚えて迎撃していくこと。要所に貝のネックレスやライフ・フラワーが隠されているので、ダメージを受けたら近場を探してみるといい。

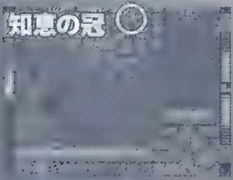


↑二つ目のクリスタルを護るカッサムは、1発レーザーを当ててから3段ジャンプ→ジャンプ攻撃で倒すのが確実だ。



↓デスフィッシャーは下段へ引き付けて右上に逃げるのが基本。狭い場所では攻撃しながら縦軸をズラすといいぞ！

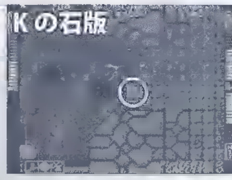
ステージ3前半　リカバーアイテム　出現ポイント



上ルートから海中へ降りた直後、一つ目のブロックエリアで冠を入手可能だ。

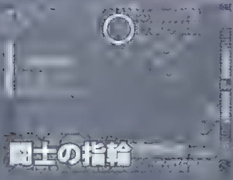


冠が隠された二つ先のブロックエリアで指輪を入手。右側から壊すと簡単！

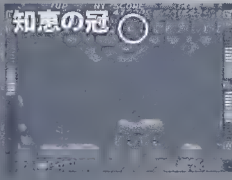


海中の上ルートへ上がる突き当たりに石版。岩はダゴスを倒した際に壊そう。

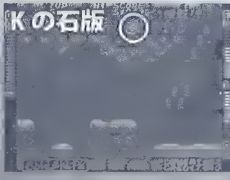
ステージ3後半　リカバーアイテム　出現ポイント



リスタート中間地点の先、人魚でないと抜けられない場所の右上に闘士の指輪。



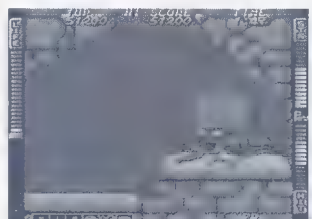
長いブロックエリアを掘り進むと冠が出現。画面下の狭い場所に赤水晶アリ。



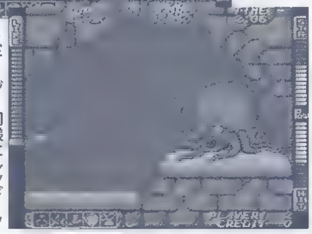
長いブロックエリアの反対側に石版。モンスターが出まくるので注意しよう。

STAGE BOSS ネプチューン

見た目こそ大きく違うものの、ハマドリュアスと酷似した攻撃を繰り出すステージ3のボス。このボスを正攻法で倒す場合は、ハマドリュアス同様に本体と触手の間が安全地帯。出現時の右方向スクロールに合わせて、ボス上方から素早く背後へ回り込んでいこう。ただし、背後の安全地帯には人魚形態でないと入り込めないので要注意！　人間形態の場合であれば、画面外からレッド・ソードのレーザーを当てる定番パターンが安全確実な倒し方となる。



人魚形態であれば、ボスの頭上を泳いで背後へ移動。触手に振れないようボスへ張り付いてソードを振っていればOK。



ステージ1同様にレッド・ソードの定番パターンを使用可能。うまく背後へ回り込めない場合、こちらを使って倒そう。

STAGE 04 WORLD OF SKY

飛行系の専用モンスターが登場する天空ステージ。高所のアイテムは、ペガサスの翼を使ってゲットだ！

重要なアイテム　リスト
ペガサスの翼／イデの鏡など

天敵のフライングピュタンに加え、トビコウモリやレグルスなど動きの早いモンスターが新たに登場。雲を足場に進む上ルートが比較的安全なので、スタート直後にあるペガサスの翼を取って進めばOKだ。ただし、ワープゲートの位置が上ルートになっているので、間違えてゲートに入らないこと。どこでミスしても強制的にスタート地点へ戻されるので、焦らず慎重に進んでいこう。

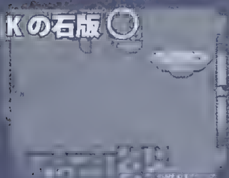


↑ヘビコウモリはデスフィッシャーと逆の避け方でOK。空中移動は下降スピードが速いので、うまく活用していこう。

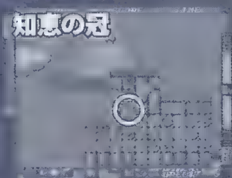
↓上ルートを道なりに進んだ場合、レグルス1体と遭遇。クリスタル・ハートが隠された雲を目安にレーザーで倒そう。



ステージ4前半　リカバーアイテム　出現ポイント



スタート直後にある空中の岩から石版を入手可能。ピュタンの突きに注意！

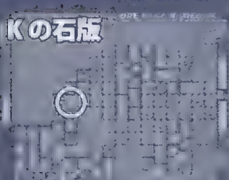


一つ目の浮島を左側から掘り進めば、この位置で知恵の冠が入手可能だぞ！

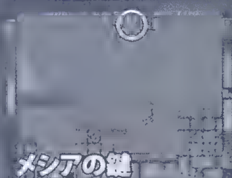


さらに下へと掘り進んでいくと、一番下の段には闘士の指輪も隠されている。

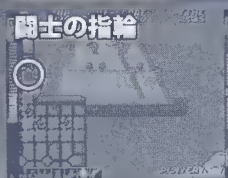
ステージ4後半　リカバーアイテム　出現ポイント



上ルートの突き当たりにはレタの鏡や知恵の冠など一緒に隠されているぞ！



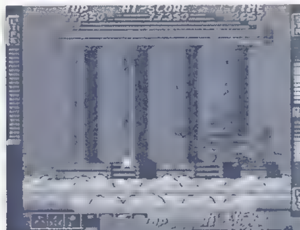
ワープゲートの入り口前から下ルートへ入った直後、運がよければ手に入る。



ボス前の上ルートを左へ戻り、上側から掘ると闘士の指輪&知恵の冠がある。

STAGE BOSS キマイラ

三首竜がモチーフとなる敵で、それぞれ頭部から蛇行軌道の魔法弾を撃つステージ4のボス。正攻法で戦う場合、放物線を描くように接近&ボスの頭部を攻撃～着地後はしゃがんで頭部を切り続ければOK。とはいえ、正攻法だと高確率でダメージを受けることになるので、レッド・ソードの定番パターンが安全確実。正面から撃ち合ってレーザーが届かないと感じた場合には、ジャンプや空中移動でボスを上下に振るとレーザーがヒットしやすくなる。



魔法弾は画面端の手前で消えるため、画面端に隠れていれば安全。正面から撃ち合った場合はレーザーを相殺されやすい。



プレイヤーと横軸を合わせるようにボスが動くため、レーザーを横からヒットさせるようにジャンプすると相殺しづらい。

STAGE 05 WORLD OF ICE

ステージ1と2が組み合わさった氷のステージ。敵キャラの遠距離攻撃に注意し、ボスを目指して進め！

重要なアイテム　リスト
赤の水晶玉／パンドラの箱など

見た目はステージ1に似ているが、移動可能な範囲が狭い上にフライングピュタンの出現タイミングが早くて厄介。下ルートはステージ2同様、リュカオンの巣になっているので、アイテムを取りに降りる際は気を付けること。また、ボス前の後半マップは上ルートも地底エリアなので、狭い通路で飛んで来る遠距離攻撃に要注意！　必要とあれば、岩を壊して敵キャラを回避していこう。

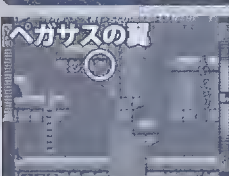


↑上ルートでリップスが湧く場所のツタを降りると、クリスタル・ハートが手に入る。左上のコーダが撃つ矢に注意！

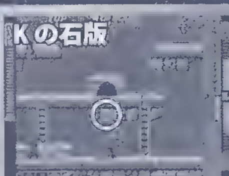
↓ボス前の地底エリアは、極端に狭い通路が多い。敵キャラの出現位置を覚えて、遠距離攻撃を受けないように進もう。



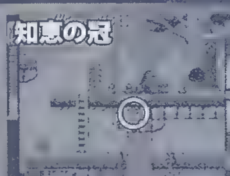
ステージ5前半　リカバーアイテム　出現ポイント



スタート直後に下ルートへ降り、右側の足場に足先を引っかけ2段ジャンプ。

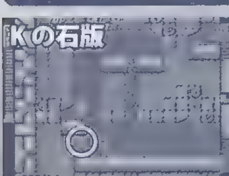


下ルートのペガサスの翼が隠された場所で、少し画面左側へ戻れば手に入る。



上ルートに出現する1体目のカッサムが目印。遠距離攻撃には注意すること。

ステージ5後半　リカバーアイテム　出現ポイント



リスタートの中継地点で下ルートに降り、左下の岩を壊せば石版を入手可能。



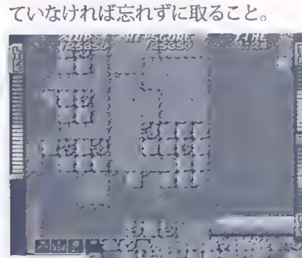
上ルートの地底エリアに入る直前、一番上の段に闘士の指輪が隠されている。



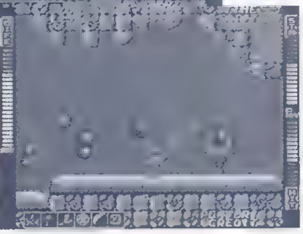
闘士の指輪とは逆に下側の岩を掘り進むと、ここでも知恵の冠が手に入る。

STAGE BOSS グリュプス

バウンドする玉を大量に吐き出すステージ5のボスは、画面外まで玉が残るために裏周りやレッド・ソードの定番パターンだとダメージを受けやすい。一応ペガサスの翼で空中をキープし続ければ安全だが、ここはファイヤー・ソードを使った速攻パターンの方がオススメだ。なお、ボス撃破時に赤の水晶玉を持っていないと、パンドラの箱が出現しないので要注意！　ボス戦前に所持アイテムをチェックして、持っていなければ忘れずに取ること。



ボス直前の頭上にはファイヤー・ソードと赤の水晶玉が隠されている。いずれも取り忘れないように持ち物をチェック！



ファイヤー・ソードなら厄介な大玉を消すことが可能。落下地点を避けて、本体を集中的に斬り付けるといいぞ！

次号はステージ6～クリアまでを徹底指南!!

ANA 2011 7
ARCADIA NEWS ANALYSE

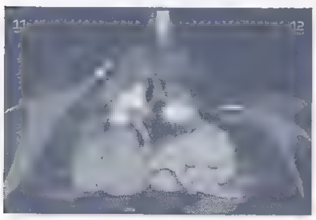
プレゼントのお知らせ
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

GOODS カプコンカレンダー2種制作決定!!

http://www.e-capcom.com/

今年もカプコンキャラによるカレンダーが発売！　今回は男性キャラ、女性キャラを中心とした2種類が発売される模様。イラストはすべて有名作家の描き下しで、表紙は西村キヌ氏。ふるえるほどのクオリティが実現するぞ！

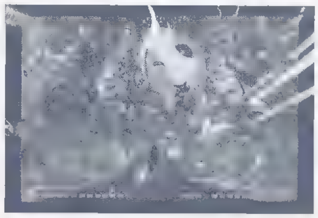
●ヴァンパイア（キム・ヒョンテ）



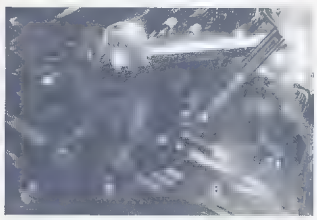
●ストリートファイター（BENGUS）



●ロックマン（村田雄介）



●デビルメイクライ（前嶋重機）



●カプコンガールズカレンダー2012／カプコンヒーローズカレンダー2012
発売日：2011年9月予定
価格：本体2,000円＋税　（税込2,100円）
版型：A2判（タテ420mm×ヨコ594mm）表紙込み7ページ
※イーカプコンにて予約受付中

カプコンガールズカレンダー 2012／カプコンヒーローズカレンダー 2012を各3名様にプレゼント!!

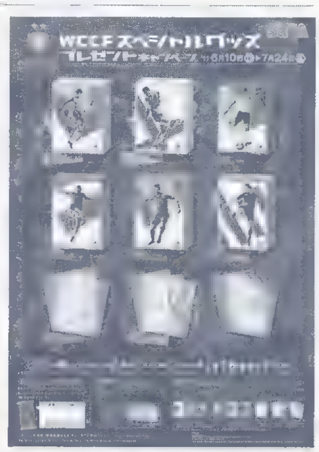
※プレゼントの発送は発売後になります。

EVENT 『WCCF』スペシャルグッズプレゼントキャンペーン！

http://www.wccf.jp/index.shtml

6月10日より『WCCFスペシャルグッズプレゼントキャンペーン』が開始されている。これは排出された『WCCF』のピロー袋に"キャンペーンシール"が一定の割合でついており、そのキャンペーンシールを7枚集めることで、デッキケース（6種類）やサイドローダー（3種類各3枚1組）がその場で当たるというもの。今すぐお店にアクセスだ!!

●『WCCF』スペシャルグッズキャンペーン
対象期間：2011年6月10日〜キャンペーン終了まで
引き換え対象グッズ：デッキケース（6種類）、サイドローダー（3種類）

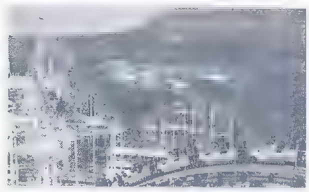


EVENT この夏、那須ハイランドパークがアツくて涼しい!!

http://www.nasuhai.co.jp/

この夏は那須ハイランドパークへレッツゴー！　那須高原の大自然に囲まれた那須ハイランドパークは、屋内型コースター「SHINPI」やぶらさがり式コースター「F2」など10大コースターやカップル向けゴンドラなど約40種類のアトラクションがお出迎え。7月16日からは「ガンダムワールド2011」の開催も決定しているぞ。


「ガンダムワールド2011」では巨大ジオラマやグッズ販売などがある予定。


圧倒的なアトラクション数は一日で回りきれないほど！　夏のバカンスを楽しんじゃえ!!


こちらは10大コースターの一つ、「ウォーターコースター」。夏にピッタリのコースターだ。

那須ハイランドパーク入園招待券を5名10組様にプレゼント!!

GOODS シック ワンピースキャンペーンが7月1日よりスタート！

http://www.schick-jp.com/

7月1日より、「ワンピース」と「シック」がコラボした「シック ワンピースキャンペーン」が実施される。数々の限定アイテムのほか、抽選で扉絵クロックやシェービングスタンドが当たるキャンペーンも開催されるぞ。

●シェーブガード
オリジナルワンピース缶


ワンピースのキャラクターがデザインされたシェーブガード。期間・数量限定のスペシャルパッケージなのだ。

●ハイドロ＋ワンピースオリジナルホルダースタンド限定セット


ハイドロ5ホルダーとクリアジェル、さらに扉絵から厳選されたルフィのオリジナルシェービングスタンドがセットに！

●ワンピース扉絵クロック


抽選で当たる、キャンペーン限定の扉絵クロック。13.5cm×20cmとインパクト満点。

ハイドロ＋ワンピースオリジナルホルダースタンド 限定セットとシェーブガード オリジナルワンピース缶をセットで5名様にプレゼント!!

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。



てあたりしだいゲームリスト

●7月稼働予定タイトル		
戦国大戦～1570 魔王上洛す	セガ	リアルタイムカード対戦
●今夏稼働予定タイトル		
真・恋姫†夢想	Arcade Edition BaseSon/レインエンターテイメント	オンライン対戦型トレーディングカードRPG
LORD of VERMILION Re:2	スクウェア・エニックス	ガンシューティング
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	セガ	ネットワーク対戦麻雀
Let's Go ISLAND 3D	セガ	冒険ガンアクション
カオスコード	F K DIGITAL	2D対戦格闘
●2012年稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
バラセロルンペ ～空舞魔導陣～	プレリュード/アールエス	対戦シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	2D対戦格闘
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティング
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ!(仮称)	セガ/トライアングル	サービスアクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	スポーツカード
jubeat copious	KONAMI	音楽シミュレーション
beatmania IIDX 19 Lincle	KONAMI	DJシミュレーション
BASEBALL HEROES 2011	KONAMI	野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
DanceDanceRevolution X3	KONAMI	ダンスシミュレーションゲーム

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	288.7pt
2	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II<アークシステムワークス>	235.5pt
3	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	218.8pt
4	SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION<カプコン>	182.2pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル<バンダイナムコゲームス>	150.3pt
6	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	150.1pt
7	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	148.9pt
8	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH for NESiCAxLive<SNKプレイモア>	100.4pt
9	THE KING OF FIGHTERS XIII<SNKプレイモア>	88.8pt
10	アルカナハート3<エクサム>	86.7pt

大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	299.4pt
2	麻雀格闘倶楽部 ultimate version<KONAMI>	256.4pt
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	253.7pt
4	WCCF IC 2010-2011<セガ>	155pt
5	ダライアスバースト アナザークロニクル<タイトー>	154.3pt
6	三国志大戦3 WAR BEGINS<セガ>	110.7pt
7	戦国大戦-1560 尾張の風雲児-<セガ>	109.4pt
8	beatmania IIDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	102.9pt
9	クイズマジックアカデミー8<KONAMI>	98.4pt
10	シャイニング・フォース クロスレイド<セガ>	96.3pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル

話題作が格闘ゲーム勢の一角を崩し見事にランクイン。だれにでもとっつきやすいキャラクター性とゲーム性が光り、稼働店舗そのものも多い模様だ。



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション/カレッジスクエア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

ハイスコア全国集計

トライアングルサービス

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2011年5月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
[illegible]					
ダライアスバースト アナザークロニクル	オリジン Hゾーン	159,205,350	AFO	ALL ADHルート ノーミス	個人申請 タイトーステーション難波店（大阪）
	オリジン Iゾーン	150,373,100	AFO	ALL ADIルート ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
	オリジン Kゾーン	206,433,200	ねこび	ALL C-F-K	個人申請 アドアーズ川口栄町（埼玉）
	オリジン Lゾーン	182,054,730	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL CGL ノーミス	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ネクスト Hゾーン	177,798,500	アイヒス@草壁さんまた隠しキャラですか？	ALL	個人申請 ゲームギガAGS（東京）
	ネクスト Iゾーン	157,922,750	IRD-KNM	ALL A-E-I	つるまき（栃木）
	ネクスト Jゾーン	220,183,600	GKK-ROD	ALL C-F-J F:25/26	個人申請 ROUND1新三郷店（埼玉）
	ネクスト Kゾーン	201,376,000	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL CFK ノーミス	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	ネクスト Lゾーン	215,740,770	ずばさん香川でもお元気で！ JMB㊙	ALL クジラ64億	つるまき（栃木）
	フォーミュラ Hゾーン	181,673,000	えす☆さま	ALL ADH クリア(ノーミス)ボーナス1000万	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24（東京）
	フォーミュラ Jゾーン	234,307,200	プリン	ALL	個人申請 ゲームスポット306（富山）
	フォーミュラ Kゾーン	212,261,200	SHOTIA先生の次回作にご期待ください	ALL C-F-K ノーミス	個人申請 ドットコム（東京）
	レジェンド Hゾーン	178,185,400	アイビス@皆、元気そうでなによりでした	ALL	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
	レジェンド Iゾーン	158,327,500	HAM	ALL A-D-I ノーミス	個人申請 アミューズメントジャングル三雲店（滋賀）
	レジェンド Jゾーン	184,039,900	FUNKY.M ！	ALL かなりガンバリました！	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	レジェンド Lゾーン	219,402,560	地獄龍 H.S	ALL	つるまき（栃木）
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A	スコア	1,483,700	記念に「ビアンカ」眺めてました。	ALL ラウ P×10 1'45"90	個人申請 セガアリーナ浜大津（福岡）
	タイム	1'25"38	Clever-平MT(閉店前の1プレイで…)	ALL ラウ P×12 1478200pts	個人申請 セガワールド鳥取（鳥取）
旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive Ver.2.32	ルカ	70,368,450	龍神TSP	ALL βカートリッジ スピード爆撃	GAME 41（北海道）
	レーフ	73,431,080	龍神TSP	ALL βカートリッジ スピード爆撃	GAME 41（北海道）
新作					
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	チャンポ	84,928,840	ERO@スターシーカー稼働10周年記念	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
KOF SKY STAGE	舞	20,786,830	龍神TSP	ALL クーラなし 残L3 残B0	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
エスプガルーダⅡ	アゲハ	1,008,642,663	よず	ALL 残6 枠6 バリア0%	個人申請 ミラクル静岡（静岡）
ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ	アーケードモード	8,472,493,150,200	とのお仕様ⓕ	ALL ヴァルケンハイン	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ホーンテッドミュージアム		583,700	LUI@トリガーハッピー！	ALL 武器兵器→玩具→古代文明→玩具→海中生物→航空機	個人申請 THE 3RD PLANET クレッセ静岡店（静岡）
まもるクンは呪われてしまった！	ふるる	841,265,140	G.M.C.Z.	ALL 城26000	個人申請 アミューズメントパーク ステップ（山口）
ラジルギ		226,305,450	TZW-ART ？	ALL 連付「化」稼ぎありつながりました。満足です！	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
レッツゴージャングル！		1,358,900	TOE	ALL 1P側 2面はRIVER CRUISEを選択	個人申請 セガアリーナ中間（福岡）
虫姫さまふたりブラックレーベル 虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・パルム	6,985,897,965	ZAP	ALL 残5 ボム6	個人申請 ゲームオスロー立川第5店（東京）
	ゴッド・レコ	6,759,189,110	NAK	ALL 残×3 ボム×2	Game in えびせん（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ストロング 裏2周	897,062,333,220	KOT2@KAZとは一体…うごご…	裏2周ALL ドガクをノーハイパーして女子力アップ☆	個人申請 プレイアイシー（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル 怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・ストロング	1,332,475,277,923	しめじ獅子心@ヤッテヤルデス！	点滅ALL ヒバチ撃破 あと400億	個人申請 ジョイカム多賀（茨城）
	タイプB・ストロング	1,355,550,591,984	S.S.KSMN@全ては愛生ちゃんの為に	点滅ALL 緋蜂撃破	大久保アルファステーション（東京）
[illegible]					
Xマルチプライ		18,543,200	KMBサンシャイン	2周ALL 連付 1周979万	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ヴァンパイアナイト		122,600	TOE	ALL 2P側	個人申請 楽市楽座 黒崎店（福岡）
サムライスピリッツ 天下一剣客伝	報奨金	1,711,200	このスコア終わったら俺結婚するんだAAZ	ALL 連同付 ミナ	えの木（高知）
ストライカーズ1999	X-36	3,540,900	ねこまた	ALL 1周130.7万 ダブル×6	マットマウスパートⅡ（神奈川）
ストリートファイター ZERO3	ブランカ	7,313,500	マリスカ・フェレスと地井敬と吉村健	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
ソルダム	セキーロモード	5,215,010	理論上では550万位？どちな	ALLⒺ×5回 予選426万	個人申請 ルパン122（群馬）
ナムコクラシックコレクションVol.1	ゼビウスオリジナル	1,525,620	ずばさん元気にしてますか？JMB魂！	ALL SP×4	個人申請 ゲームコーナー ナポレオン（神奈川）
ネオジオバトルコロシアム	勝ち抜き人数	32	めんま(本間 芽衣子)	ALL 連付 Mr.BIG ほたる	Game in えびせん（東京）
バトルサーキット	キャプテンシルバー	36,709,800	店長さんに大感謝。G.M.C.DUO㊙	ALL 連同付 残1 6030G	個人申請 バンバン梅光園（福岡）
プランプポップ		1,171,990	プランプポップはSOHにおまかせ	10-4 ラスボス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
ライデンファイターズ2	雷電Mk-Ⅱ	123,162,490	DBS@備考欄には毎回ベータ使用と記載	ALL 連付 ベータ使用 2P側	個人申請 プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
怒首領蜂大往生	タイプA	2,002,610,490	まぐれHFD謝罪短いレバー希望	ALL EX強化 残機2 残B2	個人申請 ゲームコスモ町田店（東京）
湾岸戦争	初級	9,023,600	G.M.C.けえむのごんちゃん	ALL レバー連付	サブカルチュア（福岡）
アンダーディフィート		7,585,550	YOH	ALL コントロールセッティング:ノーマル 残0 ボム5	グッデイ21（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XI		13,145,200	ゆきあつ むねあつ げきあつ(松雪 集)	ALL 京、牙刀、グリフォンマスク	Game in えびせん（東京）

●お詫びと訂正：134号当欄にて、誤りがありました。該当するタイトル記載するタイトル、部門、スコアは以下のようになります。訂正するとともに、関係者の皆さまにご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

月華の剣士	サバイバルモード	44人斬り	濡れるッ！（沢城みゆきの声で）	ALL 楓使用	Game in えびせん（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー 通常2周	868,566,793,941	ダメK.K 本職なので頑張りました	ALL 残4	グッディ 21（東京）

次回集計

●次回の集計（アルカディア137号）は2011年7月19日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は7月22日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『旋光の輪舞DUO VER.2.32』は、2009年に稼動したバージョン（『VER.2.00』）に調整を施したもの（NESiCAxLiveではVER.2.00も配信中。こちらは以前に稼動していたバージョンと差はありません）。今回申請のあった2部門ともパートナーにアレッサンドロ（爆撃・スピードタイプ）を選択しています。『旋光の輪舞DUO』では、初期バージョンからアーマーゲージを温存しやすく、ヒット数稼ぎに適した防御ユニットが人気でしたが、爆撃にはBOSSモードを撃破しやすいというメリットがあります。今後、前バージョンとの違いがどう出てくるかに注目です。

■『虫姫さまふたり ブラックレーベル』（ゴッド・パルム）は70億点目前という驚異的なスコアで前回の記録を更新。今回は残機5、残ボム6のスピリチュアルラーサありだったため、5面終了時に7億点ほどボーナスが入っています。道中での目立ったミスも無かったため、自己評価によると残された延びしろは1億点くらいというだそうですが、ぜひとも70億点の大台突破を果たしてほしいものです。

■『KOF SKY STAGE』（舞）はついに2周ALL。これで全機体の2周ALLが達成されました。

■『怒首領蜂大往生』（Aタイプ）は1周目7.9億、2周目道中18.8億、2周目道中でボム2発使用し、ヒバチ戦で変則3機落としを決めています。1周目2面でコンボが途切れたため、5000万落ちとなっています。

■『エスプガルーダⅡ』（アゲハ）各面終了時のスコアは6900万、14900万、26300万、45100万、61700万、82800万となっています。ちなみに申請用紙には「まだまだ続けます」とのコメントがありました。他プレイヤーの奮起にも期待しましょう。

■『レッツゴージャングル』でハイスコアを狙うには、コンボ数を高くすること、2～3面でのコインを回収が重要なポイントになるそう。とはいうものの、それ以前にALLクリアそのものが困難。本作はライフはゲージ制になっていますが、3回被弾するとほぼゲームオーバーというシビアな内容。また、プレイごとに敵の配置にばらつきがあるなど、不安定要素が多く、クリアそのものが困難なようです。高得点を取りSランクを出せば体力が回復するため、これを狙うのが有効らしいのですが、それ以上に運が重要になってくるようです。

■『ヴァンパイアナイト』は命中率ボーナスを下げない（命中率100%で8000点、90%で5000点）、アイテムの取りこぼしを避ける、敵の弱点を撃つといったところがキーポイント。

■同じくガンシューティングの『ホーンテッドミュージアム』ですが、こちらもクリアそのものが難しく、安定重視のプレイだったそう。なお、ボス戦で粘ればより高い得点が狙えそうとのこと。上記『ヴァンパイアナイト』も同様ですが、体力満タン時の回復アイテム取得ボーナスを取るため、被弾回避は重要になります。

■『湾岸戦争』（初級）は、離着陸により味方兵士を救出しながら進んでいくゲーム。ショットを使わずに離着陸で地上物を破壊することでスコアを稼げる変則的なシステムが特徴です。今回の申請では、いわゆるレバー連射を使用。計6ボタンを使っています。それぞれ上段左から右に向かって上連射、左連射、右連射、下段B連射（離陸／着陸）、A連射（ショット／兵士回収）、上下同時連射というレイアウトでのプレイだそうです（すべてシンクロ30連）。

下記のハイスコア通信にコメントがありますが、申請店舗であるサブカルチュアは5月末日をもって閉店となりました。

■モンキーハウス本館で『バトルサーキット』をプレイされていた「G.M.C. DUO㊞」氏から、今回はキャプテンシルバーでの申請がありました。稼ぎ方はショップでダッシュ攻撃を強化し、威力が低めの2段目以降を当てていくというもの。全体的に技のスキが大きいキャラであるため、ボス戦が鬼門となっているようです。

■『ナムコクラシックコレクションVol.1』（ゼビウスオリジナル）はグロブダー2機、ソル3本、テラジを呼べずの3万6千落ちした以外は、満足のいくプレイだったそうです。

コラム

個人申請用紙についての注意点

個人申請用紙を送付される前には、必ず規定の項目が記入されているかご確認ください。複数部門で集計しているタイトルの場合、部門の記入漏れが起こりやすいようです。また、バージョンアップなどにより複数のバージョンで集計しているタイトルもあるので、バージョンの記入漏れにもご注意ください。

また、店舗スタッフの方からサインか印をもらう際に、店舗情報の記入漏れが無いかのご確認もお願いいたします。

申請者の方のご連絡先も、必ずご記入ください。申請用紙の郵送時の汚れや記入漏れがあった際に、申請内容についての確認が必要になる場合がございます。

※ご記入いただきました個人情報につきましては、下記URLの弊社プライバシーポリシーに沿って取り扱いいたします。（http://www.enterbrain.co.jp/information/privacy.html）

今月の注目トピック

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号まででお問い合わせください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
FAX番号：03-3265-7340
※件名に「ハイスコア集計店に関する問い合わせ」とご記入ください。返信の際に必要となりますので、本文中には、①店舗名（正式名称）、②ご担当者様氏名、③お電話／FAX番号（無い場合は無記載）、④店舗ご住所、⑤店舗ご住所をご記載ください。

新たに追加・変更されるルール

AQUAPAZZA

【スコア】で集計します。使用キャラクター、アシストキャラクター、コマンドモードの種類は問いません。
[工場出荷設定:CPUレベル4、ラウンドタイム99、CPU]戦ラウンド数:CPU2]

星霜鋼機ストラニア

6月中旬現在、稼動停止中です。稼動再開のめどが立ちしだい、ルール等を誌面にて告知します。

ハイスコア通信

●GAMI41（北海道）
ダラバーの2P座席がほとんど板状態です。大ヒット御礼!

●大久保アルファステーション（東京）
「完全武装シエル」が追加された『メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード』が5Fにて対戦台3セット（6席）が1プレイ50円で稼働中です!　ぜひ、ご来店ください。

●サブカルチュア（福岡）
5月末をもちましてサブカルチ　ュアは閉店いたしました。長い間、本当にありがとうございました。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。 e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。



第七話 「Stand and Deliver」

センコウノロンド デザイアーズルーレット

原作：丸山博幸（グレフ） 文：永川成基 Illustration：曽我部修司

■ハイローラーズ・フロア
『子供部屋』

――この感覚。まるでランダー戦だ。
　ランダーを駆り、必殺の近接間合いへ突入する。あの感覚がミカの脳裏に蘇った。
　一瞬の判断ミスが命取りとなる危険域（デンジャーゾーン）への突入。リズを追って飛び込んだ子供部屋には、いつ起爆してもおかしくない爆発物が仕掛けられている。つぎの瞬間には部屋ごと吹き飛んでいるかもしれない。
　ミカの背後で気密扉が閉じて、自動でロックされる。逃げ場のない圧迫感。総毛立つような緊張が押し寄せる。
「どこだい？　リズ！」
　ミカは大声でリズを呼んだ。
　医療機器が詰め込まれた室内は、さほど広くない。にも関わらず、リズの姿が見あたらない。
　ミカの腋の下を冷たい汗が伝った。
　見間違いか？　でも確かに子供部屋に入るリズの後ろ姿を見た……。
「あーっ！？」
　上からリズの声が降ってきた。積み上げられた医療廃棄物コンテナによじのぼり、目をまるくしている。
「なんでついてきちゃったの？！」
　リズは怒りが半分、うれしさが半分といった声をあげた。
「モッフルくんはどこだい？」
　会話を楽しむ余裕はない。ミカは単刀直入にたずねた。一刻も早くリズの目的を達成して、撤退しなければならない。
「あそこ」
　リズが手を伸ばした先、コンテナの上にファンシーなおもちゃ箱が積まれていた。邪魔になって押しやられたものだろう。
「あと少しなんだけど……」
　リズがおもちゃ箱をつかもうと飛び上がる。その拍子にバランスを崩した。
「危ない！」
　背中から落ちてくるリズめがけ、ミカは走り込んだ。広げた両腕の中にすっぽりとリズがおさまる。おもちゃ箱が床で跳ねて、中身をまき散らした。
「大丈夫かい？」
「う、うん、ありがとう」
　はにかんだ笑顔を見せたリズは、自分がお姫様だっこの体勢にあることに気づくと、顔を真っ赤にしてミカの腕の中から抜け出した。
　床にはおもちゃ箱の中身が広がっており、木製の素朴なおもちゃが目を惹いた。貴重な天然木を使った最高級品だ。
　リズはそれらに目もくれず、古ぼけたうさぎのぬいぐるみを大切そうに抱きあげた。
「その子が、モッフルくん？」
「うん。……良かった……」
　リズがぬいぐるみに顔をうずめる。
　命をかけるに値するほどの大切な人形なのだろう。リズはモッフルくんを取り戻すために、独りきりでミカ探偵事務所の戸をたたき、危険を顧みず子供部屋に飛び込んだ。
　これで探偵の依頼は完了した。あとは生きて帰るだけだ。
「戻ろう、みんなのところに」
「うん！」
　気密扉の生体認証を手早くリズが解除した。だが、扉は固く閉ざされたままだ。
「マスターキーがロックされています」
　電子音声が響いた。
「あれ？」
　リズがもう一度試すが、扉は開かない。
「お父様の生体認証（キー）がいるんだ……」
　リズが青ざめた。
　アーネチカなら、ジョゼフと一緒にいるはず……。ミカは素早く携帯端末を操作するが、通信妨害のせいで、つながらない。
「開けて！　お父様！」
　リズが扉をたたくがクラス２の気密扉は防音も完全だ。
　背後から耳障りな警告音が響いてきた。子供部屋の奥にある生体部品の倉庫からだ。起爆装置の警告の可能性が高い。
「時間が無い……」
　ミカはどっとアドレナリンが分泌されるのを感じた。
　どうする？　何か手があるはずだ。リズだけは何としても助けなければ……。
　ミカは思考を巡らせる。その間にも起爆の時刻は迫り、室内には確実に死が忍び寄ってきていた。

■従業員フロア　エレベーターホール

　セオの蹴りが空を切った。ユルシュルはセオの打撃をかわし続けている。
　互いの打撃力の差は明白だ。セオは一撃でユルシュルを無力化できる自信があったが、その一撃が決まらない。ユルシュルは、これまでセオが戦ったどの相手よりも反応速度が良い。
　訓練されたセオの打撃速度は、近接の間合いにおいて通常の人間の反応速度を超えている。
　だが、ユルシュルはこの距離からの打撃を『見てから』避けていた。
　密着といっていい状態から、肘によるコンパクトな一撃を打ち込むが、ユルシュルは寸前のところで身をかわすと、セオの動作の戻りにあわせ、手刀を突き出してきた。ためらいなく眼球を狙ってくる。
　視線をユルシュルに固定したまま首をひねって手刀を避ける。眼球は無事だが、頬が切り裂かれた。
　これだけ動いているにも関わらず、ユルシュルの攻撃は鋭さを保ったままだ。
　セオは仕掛ける事にした。セオの打撃の速度に目が慣れたユルシュルに向かって、わざと遅い拳撃を放つ。ユルシュルは最低限の動きで受け流そうとするが、速

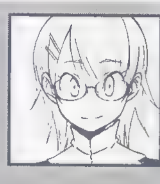
前号までのあらすじ

ゴディヴァ諜報員・ユルシュルの目的は、オヘラ社に奪取された研究素材「人工人間」の抹消だった。ユルシュルはカジノ「ユーフォリア」のオーナーたちを人質に取り、人工人間の隠し場所"子供部屋"に時限爆弾を設置、人質達を解放し逃走を図った。一方、人質側のミカたちは、オーナーの娘・リズが"子供部屋"に取り残されていることに気づいた。

登場人物



Mika Mikll
ミカ・ミクリ
元アーリア軍特殊部隊 S.S.S. の小隊長だったが、除隊。現在はアーネチカと共に探偵業を営む。カジノ「ユーフォリア」のオーナーの娘、リズの依頼で「ユーフォリア」へ潜入したが、大きなトラブルに巻き込まれる



Lisbeth Rosenberg
リスベート・ローゼンベリ
カジノ「ユーフォリア」のオーナーの一人娘。愛称はリズ。大切にしている人形を探してほしい、とミカたちに依頼する。甘やかされて育ったためか、態度は人一倍大きい。しかし、心根は優しさを持つ少女である。

度が遅いため『待ち』になる一瞬を焦れた。セオの打撃が完了するのを待つのではなく、それに自分の打撃を合わせようとする。

ユルシュルの打撃は単独ではセオに対する威力は無いが、セオが飛び込んでくる勢いを利用するカウンターならば、十分な威力を持つ。

だが、それこそがセオの誘いだった。

戦闘の真髄は機先を制すことにある。

セオはユルシュルがカウンター攻撃の誘惑に乗ることを知っていた。

遅い打撃は有効打を狙ったものではない。踏み込みのためのものだ。ユルシュルの先の先を読んだセオはユルシュルのカウンターを掴み取り、流れるように腕関節を決める技へと移行する。軍隊式徒手格闘術（コマンドサンボ）の本領だ。

腕をひねり、上半身を決めようとした時、セオは違和感を覚えた。

未練なく関節技のチャンスを捨て、身体を離す。

ユルシュルの手に、細く短い絞殺ワイアーがきらめいていた。あのまま技を続けていればセオの首に決まっていただろう。

セオは自分が相手を過小評価していたことを思い知った。

尋問できる状態でゴディヴァ社の工作員（ユルシュル）を捕らえたかったが、殺す気でかからなければこちらが殺られる。

そう考え直した瞬間、ユルシュルの猛攻が始まった。

口にする怪鳥音と共に連続して打撃が繰り出される。ユルシュルの打撃は軽いが素早く、手数が多い。しかもいやらしく人体の急所を突いてくる。細い身体のどこにこれだけのスタミナが残っているのか。

戦いの中で、セオもまたユルシュルのクセを学んでいた。ユルシュルの打撃はほとんどがフェイントだ。決め技さえもらわなければどうということは無い。

セオは敢えてフェイントをくらうと、片膝をついた。すかさず頭の真横から飛んでくるヒールをかわすと、地面を蹴り肩からユルシュルにタックルした。

想像以上にユルシュルが軽かったのが、セオの誤算だった。セオの運動エネルギーを正面から受け止めたユルシュルは、そのまま人形のように吹き飛ばされる。

激突するはずの壁面が、開いていた。

「エレベータか！？」

開いたままのエレベータの中で、ユルシュルは身を丸めて受け身をとると即座に『閉』ボタンを押した。

「ユーシー、ツイてるぅ♪」

ユルシュルの顔に笑みが浮かぶ。

閉まり始めた扉に、セオは突進したが、わずかの差で間に合わない。

セオが扉にぶつかった衝撃で扉が歪み、エレベータのケージを揺らした。

「ふぅ、化けモンかいな……」

ユルシュルの笑みが苦笑へと変わる。あのまま戦いが続いていれば、いずれユルシュルの手の内はすべて読まれていただろう。『化けモン』から最後まで隠し通せた、本音の表情だった。

「……逃げられたか」

グスタフに引き続き、俺も引き分けか。そう考えてセオの唇が歪んだ。

「いずれ、決着をつける」

セオは息を整えると、気持ちを切り替えた。本来の任務である、カジノ支配人、ガスの位置を確認する。

ガスはいまだハイローラーズ・フロアに留まっていた。

■ハイローラーズ・フロア　トロフィールーム

ショーケースのガラスが砕け散り、精巧な細工のトロフィーや人形が床にまき散らされた。

ユーフォリアのハイローラーたちを讃える展示品が並ぶトロフィールームの中は暴風が吹き荒れたように、荒らされている。暴風の中心にいるのはガスだ。

「どこだ……どこにある……」

地面に落ちたトロフィーを、革靴で乱雑に探ると、苛立ち紛れに踏み砕く。カジノの支配人にあるまじき行為だった。

「クソッ、ここにあったハズなのに……ジョゼフだな。どこへ移した……」

ガスは何かにとりつかれたかのように、次々と展示品をなぎ倒す。蹴り飛ばされた人形が壁にぶつかり、首がもげた。

「ここに無いとすれば、オーナールーム。いや、子供部屋か？　そうであってくれ……」

ガスは祈りをささげるように言った。想像よりもオペラ社の反応は素早く、大胆だった。特殊部隊の突入。その目的が自分である可能性は高い。

『あれ』を持ち出さなければ、ガスは終わりだ。だが、『あれ』さえあれば、まだやり直せる……。

激しい衝撃が、建物を震わせた。ガスは悲鳴をあげる。

「まずい、まずいぞ……」

うわごとのように呟きながらガスはフラフラとトロフィールームを出て行った。

■メンテナンスフロア

音よりも速い爆圧がミカの身体を伝わっていった。五感の許容量をはるかに超える音と衝撃が降り注ぎ、頭の中が空白になる。

ミカのすぐそばを、大質量の何かが飛んでいった。視界のすみで金属板が床に突き刺さったのが見える。千切れ飛んだ倉庫の扉だ。

「間一髪、か……」

口に出してそう言ってみる。自分の声が遠くから響いてくるようだが、鼓膜は破れていない。

ミカは自分が覆い被さっていた『棺』――人工人間の冷凍睡眠保存ポッド（ハイバネーション）から身を離した。

ポッドが開き、中から泣きじゃくるリズが飛び出してきた。力一杯抱きついてくるリズをミカはやさしく受け止めた。

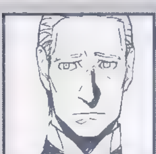
予備のハイバネーションポッドを使う事を思いついたのはミカだった。同じタイプの物が軍用シャトルの非常脱出ポッドとして使用されているのを見たことがあった。

ミカはポッドのパネルに書かれたスペックから、材質が軍用品相当であることを確認した。ポッドを転がして、開閉部と逆の底側を設置された爆薬に向ける。構造的に底が最も強いはずだった。

ポッドの定員は一人だ。リズにはもう一つ予備があると言ったが、予備は一つだけだった。

リズを中に入れてポッドを閉じると、ミカはポッドのかげに伏せた。開閉部に密着して起爆を待つ。少しでも盾になりたかった。ポッドの内部から半透明のシールドごしにミカの行動を見ていたリズは、ミカのついた『優しい嘘』――予備のポッドなど無いことに気づくとシールドをたたいて怒った、涙を溢れさせながら。





Gus Van G bold

ガス・ヴァン・ジバルディ

カジノ「ユーフォリア」の支配人。表向きにはカジノオーナー「ジョゼフ」の雇われ支配人だが、オーナーの弱みを握ったため、実権を手にする。カジノの裏で行われている違法オークションを取り仕切っている。

こうして二人は助かった。
ポッドの材質が表示どおりでなければリズと一緒に吹き飛んでいただろうし、あと少し爆薬の量が多ければ、ミカは爆破に伴う気圧変化で引きちぎられていただろう。
ミカは大きな賭けに勝ったのだ。

子供部屋の中は酷いありさまだった。何もかもが吹き飛ばされ、粉々になっている。倉庫の方はさらに酷い状態だ。爆発物の仕掛けられていた場所は、黒い染みだけを残して何も無くなっている。飛び散った燃焼爆薬がまだくすぶっているが、火災が発生するほどではないようだ。
ミカの腕の中で涙を拭くと、リズはとびきりの笑顔を見せた。
「アフロヘアーにならなくて良かったね」
危険を乗り越えたことで、リズのテンションもあがっている。
つられて、ミカも笑顔になった。
「僕も今の髪型は気に入ってるんだ」
リズが噴き出した。二人でひとしきり笑いあったあと
「ごめんなさい」
しおらしくリズが謝った。
「私一人だったら、絶対死んでた。あんな危ない目にあわせちゃって……本当にごめんなさい」
ミカはリズの髪をくしゃくしゃとかきまわす。
「気にしないで。僕はリズを守れてうれしいよ。あと、モッフルくんもね」
「うん！」
リズがモッフルくんを抱きしめて言った。
「さあ、いこう。リズのパパも、アーネチカもきっと心配してる」
倉庫の壁に、穴が開いていた。ミカはリズの手を引いて、爆心地から脱出した。

■ハイローラーズ・フロア

「リズ！」
ジョゼフがくしゃくしゃになった顔で駆け寄ると、リズは思い切り父親の胸に飛び込んだ。
子供部屋の気密扉を見据え、石のように固まっていたアーネチカがぎこちなく振り返る。リズの後を追ってきたミカの笑顔を見た途端、アーネチカは全身の力が抜けてへたりこんでしまった。
「良かった……」
アーネチカはほかに言葉が見つからない。
「ごめんね。アーネチカ」
照れくさそうな顔でひざまずくと、ミカはそっと、アーネチカの肩を抱いた。
「バカ！」
アーネチカは思い切りミカの頬をひっぱたいた。
「うん」
頬を押さえながら、ミカはうれしそうに微笑んだ。
「ほんとにバカなんだから……」
アーネチカの目尻に涙が光る。
「うん、ごめん」
微笑んだミカを、アーネチカは思い切り抱きしめた。

■カジノホール

客の姿が消えたカジノホールに、スロットマシーンのけたたましい騒音が虚しく響いていた。
カジノホールへと到着したユルシュルは、油断なく周囲を警戒する。カジノへの潜入任務のためにあつらえた一張羅の衣装はもはや見る影もないが、彼女自身は全く疲労を感じず、活力に充ちていた。手には新たな銃。途中で見つけた警備員の死体から抜き取ったものだ。ここまで生きた人間とは遭遇していない。
頭上から、特徴的な爆発の振動が響いてきた。このタイミングなら間違い無い。
「よっしゃ」
と小さくおどけるようにガッツポーズ。人工人間に仕掛けた爆薬が時刻通りに起爆したのだ。
カジノホールを突っ切ろうとした時、ユルシュルは人の気配を感じて柱の影に隠れた。ほどなく、銃声が巻き起こる。
「これって……なんのお祭り（カーニバル）？」
ユルシュルは銃撃戦に参加している勢力が、訓練された特殊部隊の兵士とカジノの警備員であることを確認した、警備員の数が多く、特殊部隊は攻めあぐねているようだ。
ユルシュル自身もどうしたものかと考えあぐねていると、耳に隠したマイクロフォンにノイズが走った。
『ユルシュル！　応答しろ！』
今頃になってジャイルズの声が飛び込んでくる。
「遅い！」
無発声でユルシュルがこたえると、喉に貼り付けたマイクが声帯の震動を拾った。
『通信妨害を破るのに手間どった。無事か？』
「今んところは。で、このお祭り騒ぎは何事？」
ジャイルズとの通信が復活したのはめでたいが、この状況はどうにも思わしくない。
『説明は後だ。エントランスで合流。いいな？』
ユルシュルの視界で、何かが動いた。有利なポジションを求めて、移動してきた兵士だ。ユルシュルを発見した兵士は銃を構える。
「説明せぇやー！」
思わず叫びながら引き金を引いていた。二連射（ダブルタップ）。銃弾が兵士の眉間と胸を貫通する。確かめるまでもなく即死。
「ありゃ？」
相手が警備員ならなんとかなったかも知れない。だが、プロの兵士なら、この状況はすぐに伝達されるだろう。もう避難客のふりはできない。
「スルッと合流ってわけには、いかなくなっちゃったみたい。テヘッ」
『お前さんねぇ……』
発砲音はジャイルズにも伝わっているだろう。
ユルシュルは速やかに移動し、今まで居た柱の影を狙える場所に身を隠した。
よけいなことしたー。頭をかかえたい気持ちだ。
銃弾がユルシュルのいた場所に撃ち込まれるのが見えた。隠れていた柱を弾痕が削っていく。ユルシュルの息の根をとめようと、柱の影に突撃してきた兵士たちをユルシュルは安全地帯から的確に射殺する。
『なら、強行突破してこい』
ジャイルズはため息まじりに言った。
「ひっどーい！　か弱い女の子になんてこと言うかなー。相手は特殊部隊なんだよ？」
『それもオペラのな』ジャイルズはユルシュルの言葉に心を動かされた気配もなく続ける、『言い訳はいいから任務を全うしろ。いいか、俺達のモットーは……』
「家に帰るまでが任務です」
ユルシュルとジャイルズ、二人の声が見事にハモった。
ふぅ、と息を一つ吐き、兵士の死体から銃を奪う。二丁拳銃になったユルシュルは弾丸をばらまきながらフロアに踊り出た。

■ハイローラーズ・フロア

『ジャスパー、無事で何よりだ』
携帯端末から聞こえるアレッサンドロの声に、ジャスパーは自分でも驚くほど安堵していた。ようやく通信妨害が解除されたようだ。
「見つけましたよ。ジラさんの言っていたルーレットのゼロ、隠された事件を」
ジャスパーはアレッサンドロと手早く情報交換をした。アレッサンドロは闇オークションの会場と、そこからゴミに紛れて脱出を試みたVIP、そして特殊部隊の突入について。
『特殊部隊の連中はいまだに警備員とドンパチやっておる。この中を脱出するのは厄介じゃな』
「民間人の保護が最優先。分かっています」
続けて、ジャスパーは闇オークションの商品と、工作員による爆破について説明した。
『部屋は消し炭、か……』
「残念ですが、証拠は絶望的です」
ジョセフが、ジャスパーに顔を寄せてきた。
「証拠なら、ある」
そう言ってアンティークドールを突き出す。
「その人形は……」
人形部屋からジョゼフが抱えてきた人形だ。
「内部に暗号鍵を隠してある。闇オークションに関わるすべてのデータへのアクセス鍵だ」
ジョゼフは一息に言うと、胸のつかえがとれたような表情をした。それはジョゼフ自身の破滅でもあるはずだ。

用語解説／資料

■ハイバネーションポッド【名詞】
人間の体温を低温状態にし、代謝活動を著しく低下させることで生命維持を行なうことを目的とした、「人工冬眠」装置。宇宙活動における非常用救護装置などの用途で使用されているため、非常に堅牢な作りとなっている。今回のように人工人間の保存装置として、最適な装置といえる。

■闇オークション【名詞・事象】
オペラ社系列であるカジノ「ユーフォリア」の裏で行なわれていた、会員制の違法オークションのこと。出品されているものはオペラグループ内で極秘裡に流通している、違法な人工人間のパーツなど。カジノ支配人・ガスがオーナーを何らかしらの理由で脅迫し、“商品”を調達していた。

■モッフルくん【名詞】
リズが大切にしていた人形。うさぎに見えなくも無い何かの動物を模した謎のぬいぐるみ。今は亡き母親からのプレゼントの一つで、ほかの人形と共に大切に保管されていたが、カジノの子供部屋に持ち込んだ後、子供部屋が封印された。なぜそのようになったかはリズの記憶が曖昧なため、不明である。

「わかりました。……ではこの人形はG.S.O.が預かります。あなたが進んで提供してくれたことも記憶しておきます」

ジャスパーが人形を受け取ろうとしたとき

「お父様！」

リズが大声をあげた。リズのこめかみに、銃口がつきつけられている。

「お前は……」

ジョゼフがうめいた。リズの背後に、カジノ支配人ガスの姿があった。

ジャスパーは舌打ちした。アレッサンドロとの会話に気が取られ、気がつかなかった。

ミカとアーネチカも、離れた場所で固い表情をしている。

「探しましたよオーナー。おや、どうしました？　気分がすぐれないご様子ですな……」

銃のもたらす力に酔いしれた表情でガスがまくしたてた。

「ガス、どういうつもり？」

リズはいつも通りの口調を保とうとしたが、声が震えてしまっている。

「おっと、お嬢様動かないでくださいよ。そちらの方もね」

ジャスパーが目で合図をすると、ミカ、アーネチカがホールドアップした。ジャスパーも通話中の携帯端末を手にしたまま、両手をあげる。このやりとりはアレッサンドロにも聞こえているはずだ。

ジョゼフの手にした人形を見つめ、ガスの目が不吉に輝く。

「話は聞きましたよオーナー。無事、持ち出されたのですね？」

「これを……お前に渡すわけにはいかん」

ジョゼフがアンティークドールを掴む手に力がこもった。

「取引といきましょうか。『ソレ』があれば私はまだやり直せる」

「もう、終わりだ」

「何を言うんですか？　はじめたのはオーナー、あなたでしょう」

「黙れ」

ジョゼフはガスをにらみつけた。

「この娘のためにね」

リズが身を固くする。

「黙れ！」

声を荒げたジョセフを、ガスは軽蔑の眼差しでみつめた。

「この娘の前で全部、しゃべってもいいんですよ。『目』のことも」

「言うな、何でも言うことを聞く……」

勢いを無くしたジョセフを見てガスは愉悦の表情を浮かべた。

「では、その人形をこちらへ」

ガスは完全な優位を楽しんでいる。

「いいの、お父様」

か細い声でリズがつぶやいた。

「リズ？」

「私のためにしてくれたんでしょう？　なら、私もお父様と同罪」

リズの声はふるえていたが、目はまっすぐに父をみつめている。



「なに……いや、違うんだリズ」

「だから、お父様、それを渡してはだめ」

リズの耳元で銃声が響いた。リズは目を見開き、声を失う。

ガスが床に向けて発砲していた。

「次は、娘を撃ちます。人形と娘、どっちが大事なんだ？　あぁ？」

ガスはもう苛立ち隠そうとしない。

「……分かった。持って行け」

ジョセフが人形を差し出した。

「待て、娘が先だ」

ジャスパーが口を挟んだ。ガスが敵意の眼差しを向ける。

「時間を無駄にする気は無い。人形が先だ」

「わ、分かった」

慌ててジョゼフは人形を放り投げた。

ゆるやかな放物線を描く人形の落下地点にガスが両手を伸ばす。銃がリズのこめかみからはなれた。

「えーい！」

リズが抱えていたモッフルくんで、思い切りガスの横っ面を張り倒した。完全な不意打ちに、ガスの手から銃がこぼれる。

それでも、ジョゼフの投げた人形だけはつかみ取った。

「このガキがぁ！」

リズに振り返ったガスは、走り込んでくるジャスパーに気づいた。

「クソッ」

慌てて銃を拾おうとしゃがむ。その時、ガスの死角からミカが激突してきた。

体重の乗ったタックルを受けて、ガスは転がりながら吹き飛んだ。

すかさず落ちた銃をアーネチカが拾い上げる。形勢逆転だ。

「動くな！」

アーネチカが銃をかまえる。

吹きとばされたガスは、それでも人形だけは手放さなかった。

「クソッ」

形勢不利と見て、ガスは潔く背を向け走り出した。

「支配人はまかせろ」

無様に逃げていくガスをジャスパーが追う。

「良かった、リズ」

ジョゼフに抱きしめられて、リズはうれしそうにモッフルくんをかかげた。

■従業員フロア　エレベーターホール

エレベータに飛び込んだガスは、閉ボタンを連打した。

G.S.O.捜査官が走り込んでくるが、ギリギリで戸が閉まる。捜査官が扉にぶつかる音が響いた。エレベーターが動き出す。

チラリと見えた捜査官の悔しそうな顔を思いだし、ガスは乾いた笑い声を漏らした。

エレベータが従業員フロアに到着。戸が開くと目の前に大柄な男が立っていた。思わずガスはヒッと身を縮める。

「な、なんだ、貴様か」

それは見覚えのある男——警備員のセオだった。

ガスはひるんだことをとりつくろうように、声を荒げた。

「脱出するぞ。私を警護（ガード）しろ……」

いつものように居丈高に指示を出しながらもガスは言い淀む。

セオの瞳があまりに冷酷だったからだ。

「まさか、お前は……」

ここにきて、ようやくガスは理解した。

この男こそ、『自身（ガス）を破滅に導く者』だと。

（つづく）

アルカディアムック最新3タイトル絶賛発売中

人気シリーズ最新作を技表&データ集でムック化!!



人気の対戦格闘ゲーム『BBCSⅡ』のムックが発売! 定番の写真付き技解説や対戦攻略、ゲームシステム&全技の詳細データ集などに加え、ボイスやメッセージ、新キャラクターの設定資料も一挙公開! キャラクターが好きな人から、闘劇2011を目指す猛者まで、必携の一冊です!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.83

ブレイブルー コンティニアムシフトⅡ プレイングガイド

好評発売中!! 定価 1,580円

『WCCF』イヤーブックが特製カード付きで登場!





©SEGA
©Panini S.p.A. All Rights Reserved
The game is made by Sega in …
©2009 JFA

本書だけの特典!
付録はファン必携の「EXカード」!

年に一度の『WCCF』イヤーブックが、発売中! 選手カードコメント/スキル制作に関わった「アーリークロス」による極秘テキストなど、この本でしか読めないスペシャル情報が満載だ!!

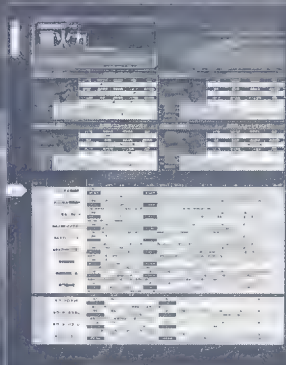
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.82

WCCF IC 2009-2010 yearbook

好評発売中!! 定価 1,600円

詳細なデータ資料を網羅した『エアバースト』攻略本登場!!





©SEGA

本書だけの特典!
「キャラクターアイテム」スペシャルコードを封入!!

アーケードに新風を巻き起こした、多人数対戦ゲームの最新作『ボーダーブレイク エアバースト』をムック化! システムや兵装ごとの詳細な解説をはじめ、各種武器・パーツデータなど読み応え十分の一冊!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.81

ボーダーブレイク エアバースト テクニカルマニュアル

好評発売中!! 定価 1,580円

enterbrain mook

アーケードゲーム攻略本はやっぱりアルカディアムック!

発行:株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555 [illegible]
E-mail : support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten(エビテン)
http://enten.jp/eb-store/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第24回

コリジョンの掲載という業界激震の要素を引っさげて、6月30日にムック「SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION 精進の書」が発売! コリジョンの掲載については、いろいろな議論が巻き起こるでしょう。しかし、パンドラの箱の中身は放たれました! 今後の動向が注目されます。

「コリジョン」公開 (使い道はあなた次第!)

6月30日に発売になっているはずの弊社刊「SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION 精進の書」。もうお手に取っていただけましたでしょうか。

既刊でご好評いただきました「SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION 鍛錬の書」のすぐ後を追って登場する形となり、これほどの短い間隔で同名タイトルのムックを刊行するのは初の試みです。

今回の「精進の書」は、ご承知の通り6月30日にパッケージ版が発売開始される家庭用版の「SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION」向けに発売されます。

家庭用版は業務用版とゲーム性的にはほぼ変わりがありません。そのような内容のタイトルのムックを出すのは冗長ではないか?

そのような突っ込みをいただきそうですが、今回のムックには、コリジョンの掲載という格闘ゲーム攻略本業界における大事件ともいえる要素があります。

コリジョンとは、攻撃判定、食らい判定、おおざっぱに言えば当たり判定のことです。物理演算を使ったゲームでは事情が違うかもしれませんが、ゲームは大概の場合、目に見えるグラフィックとは別に、コリジョンを管理しています。目に見えるグラフィックと同じ形のコリジョンでは、ゲーム性に問題が生じるためです。

目に見えるものよりコリジョンが小さかったり、またその逆だったりということは普通にありえます。

プレイヤーの目には見えないので喧喧諤諤議論の的になったりするわけですが、これまでプレイヤーがそれを目の当たりにすることは無かったと思います。

なぜなら、これまでフレーム情報には掲載許可が出ても、コリジョンを掲載することに許可が出たことが無いからです。開発のノウハウの塊と言っていいことは間違い無く、門外不出の極秘扱いの情報だったわけです。

多くのプレイヤーがコリジョンを知ることで、「SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION」は駆け引きの水準が一段上がることでしょう。

以後の流れにどのような影響をもたらすかは予断を許しませんが、これまで曖昧だった部分がクリアに見えてくることで、対戦の面白みもまた濃く、深くなる。私はそう予想しています。

一方で、格闘ゲームのゲーム性をシンプルにし、格闘ゲームの時計のネジを巻き戻し、一度格闘ゲームから離れたプレイヤーを呼び戻したタイトルで起きたこの「事件」。いろいろなことに影響が波及するものと思われます。ムックの発売は6月30日。歴史の証言者となるべく、ぜひ手に取ってみてください。

杉田 哲朗

本誌編集長。古参ゲーマーのなれの果てで、[illegible]カプコンゲーマーで[illegible]をプレイしているが、コリジョン公開には大興奮。万[illegible]にコリジョンを見出す毎日。「[illegible]の内のコリジョンがグラフィックより大きい気がする」

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●音信不通の知り合いが、示し合わせたように立て続けに復帰。いずれも震災で精神的に参っていたという。震災が深く人の心に跡を残していることを再確認した。そんな彼らもいつまでも塞いでいられないと元気を取り戻しつつある。我々も彼らに負けず世の中に元気を届けていきたいもの。（杉田）

●家庭用版『スパⅣ AE』をDLCで購入しました。ゲーセンでの対戦後に家で反省をしたり、その成果を再度ゲーセンに持ち帰ったりな日々を送ろうと思っています。そしてアーケード、家庭用版両対応のムックも発売。コリジョン付きで見るザンギエフの弱スクリューの投げ間合いは必見です！（ムラズミ）

●『星霜鋼機ストラニア』は、ノーマルがクリアできるようになったらハードもプレイするのがオススメ。今月の攻略でも触れているが、ハード6面クリア後のEXステージには、オッサンゲーマーの琴線に触れる要素が詰まっていて胸きゅん（古!）です。次号LovRe:2の付録[アジルス]お楽しみに!!（しもでん）

●『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』では今回のアップデートで15もの機体が修正されて驚かれたことでしょう。そして、イベント戦もデスサイズの勝利で終わりました。それに準じて消えてしまうオペレーターをイベント戦以外使えるようにしてほしいなと思うこのごろです。（尾形）

●ここのところ、新規タイトルの勢いがあってイカジっすな。このメーカーさんの心意気にこたえるためにも、面白くて役に立つ記事を作りたいもんだ。とある事情もあって最近は地元以外のゲーセンにも行く機会が増えたので、これを機にいろいろ触ってみますか！（金冠出ないitakyo）

●『アクアパッツァ』がついに稼働！ ということで、ゲームセンターに通う毎日になりそうです。タマ姉&カミュ使ってます。心から愛するまーりゃん先輩の影もちらほら……。盛り上がってキター！ あ、この本が出るころには「あの花」が終わっているのか><めんまさん、好きだよ！（よるよる）

●某「うしじま」さんと会食。素敵な方でした。欧州サッカーはシーズンオフ。でも我がジュビロはなんか勝ってます。マエダ神！『AQUAPAZZA』猪名川由宇の配信はまだですか？ ちゃん様とぜひセットで。そしてついに「えすえぬ家の人々」単行本化！ 発売日は8月11日ですよー！（松D）

●期待の完全新作格ゲー『アクアパッツア』がついに稼動！ 一見シンプルながらもアシストを使った奥深さもあり、格ゲー初心者から上級者まで楽しめるいい作品になってます。周囲の人間のやる気も半端無く、今から闘劇がどうなるのか楽しみですよ。（がーくん）

●先月と書くことは一緒、全く一緒!……って話で、終わっちゃダメ？ 今月はムック『スパⅣ AE 精進の書』制作作業に就きっきり。「歌舞○揚」が主食の一カ月でした。そんなスタッフ渾身の一冊、本誌と同日発売!! 全『スパⅣ AE』プレイヤーにご満足いただけること間違いナシですよ!!（一日二袋、歌○伎揚のヤエ）

●最近体の重さが気になるところでDDRロケテストの取材が飛び込むタイミング。いざプレイしてみればやっぱり体が重くて簡単な難度でもコタえましたorz。夏はダイエットしないとなあ。ゲームを楽しめてダイエットもできるDDRの機能美の素晴らしさに乾杯。（ハナダ）

●今月の表紙イラストはAQUAPLUS様より、みつみ美里氏＆甘露樹氏による描き下ろしイラストをご提供いただきました！ 特集内容も攻略情報たっぷりですのでお見逃し無く!! そして気になる「戦国大戦」新ver。追加カードと新しい環境が今から楽しみです！（シンドウ）

●某アニメスタジオ在籍時に培ってしまったものの、イラストを描く上ではあまり役に立たないよーなスキルが発動しまくった（笑）第二弾『スパⅣ AE』ムックがいよいよ発売！ はっきり言って情報量グンバツ。これから始める方にもオヌヌメです！（かおすこ団もシクヨロ！ げっつ☆）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／伊勢猫／Inl／OYZ／がーくん／栗田／京城／げっつ☆先生／ケンちゃん／極限堂／cw／C・LAN（トリスター）／磁石／スズキド／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／デク／鉄拳番長／とき／永川成基／寧々／はと／ハナダ／ハメコ。／藤野俊昭／マッハ／マンモス丸谷／よるよる／yk
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／げっつ☆先生／曽我部修司／春人／藤丸あお／松竜／幸宮チノ／八木ゆかり／ワンカップP
■業務部　樽本義之／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／時田 寛子／山内ユリコ／安部 悠子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

本誌限定の付録使い魔［アジルス］付き！ 注目の新バージョン情報を大ボリュームでお届け！

LORD of VERMILION Re:2

新カード＆新システムを徹底解剖！

戦国大戦～1570 魔王上洛す～

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない！

ボーダーブレイク エアバーストVer.2.5、AQUAPAZZA、闘劇2011最新情報　ほか

NEXT NUMBER 2011年9月号は

2011年7月30日（土）発売予定　予価1,150円（税込）

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード班)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア8月号［No.135］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.135
第12巻 第8号 通巻第135号 平成22年6月30日発行・発売（毎月1回30日発行）雑誌11447-08
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
e-mail：arcadia-contact@arcadiamagazine.com



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

10月号/7月15日（金）必着
11月号/8月16日（火）必着
12月号/9月16日（金）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.135 アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5.「AQUAPAZZA」をどこで知りましたか?

A5. □ARCADIA □友人から聞いた □ネットで見た

その他〔 〕

Q6.「AQUAPAZZA」でやってほしい企画があれば教えてください。

A6. □闘劇などによる大会の開催 □映像特典(コンボや対戦などの動画)の付属

その他〔 〕

Q7. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A7. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

Q8. プレゼント番号◎の『スパⅣ AE』特別称号「ARCADIA」を希望の方は、以下の記載をお願いします(詳細は026ページをご覧ください)。

1:プレイヤーネーム(対象カードに登録した名前)

2:カードのIDナンバー(対象カードの裏面に記載されている12桁の番号)

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8790

483

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.135 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は003ページ参照

Q9. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A9. □書店 □eb雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Webサイト
□前号も購入している □そのほか〔　　　　〕

Q10. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A10. [　　　　]

Q11. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A11. □Wii　□ニンテンドーDS（Lite､i ､LL含む）　□プレイステーション3
□プレイステーションポータブル　□プレイステーション2　□Xbox360
□そのほか〔　　　　〕　□家庭用ゲーム機は持ってない

Q12. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A12. □YES □NO
最近購入したタイトル〔　　　　〕

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 331325

有効期限：2011年7月30日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。
※読者割引番号コードは毎号変更されますので、数字など変更忘れのないようにお願いします。

気軽に出掛けよう！



●3WAYミニショルダーバッグ TRICKSTERFREDDIE(フレディ)
商品コード：110633
販売価格：**各4,725円**［税込］
読者割引対象 -200円

■カラー（4種）：カーキ／キャメル／ブラック／ダークブラウン
■サイズ：W150×H220×D40

長財布、スマホ、デッキケースなどもするっと入り、三つの外ポケットも。さらにベルトとフックを付け替えることでショルダーバッグ、シザーバッグ、ウエストバッグと3wayのスタイルで使用可能！

Re:2に備えよ!!



付録はPR［【怒】ジャンヌ］だ！

●LORD of VERMILION Re:2 オフィシャルカードアルバム
商品コード：110631
販売価格：**3,675円**［税込］
■セット内容：描き下ろしインデックス1枚＋9ポケットリフィール10枚＋PR使い魔カード1枚

『LORD of VERMILION Re:2』の稼働を目前に、『Re:2』から使用可能なPR【怒】ジャンヌが付録のオフィシャルカードアルバムと、種族別のインデックス＆リフィールが登場！　アルバム本体と全種族分のリフィールをまとめて大人買いして大丈夫だ、問題ない。

エコな個人用クーラー！



●CW-Xサーモメイトネッククーラー
商品コード：110634
販売価格：**各2,625円**［税込］
読者割引対象 -200円
■カラー（3種）：ホワイト／グレー／ブラック
水に浸して首に巻くだけで、気化熱による冷却効果が得られる個人用のクーラーだ。今夏は電力不要のコレで決まり!!



リフィールは種族別に用意されている。



迷うな、全部が正解だ。

●LORD of VERMILION Re:2 オフィシャルカードアルバムインデックス
商品コード：110632
販売価格：**各1,050円**［税込］
■タイプ（5種）：人獣／神族／魔種／海種／不死

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!
携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。



月刊アルカディア
ARCADIA Aug. No.135
発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
enterbrain
定価980円 本体933円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-08

4910114470810
00933